

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN “SALUT”
PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK
MARSUDI SIWI SAWIT**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 13105241052

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN “SALUT”
PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK
MARSUDI SIWI SAWIT**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 13105241052

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN “SALUT”
PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK
MARSUDI SIWI SAWIT**

Oleh:

Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 13105241052

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan; 1) mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit; 2) mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran “Salut” yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimodifikasi dari Robert Maribe Branch. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan video animasi pembelajaran “Salut”. 1) *Analysis*; (a) analisis tujuan dan karakteristik bidang studi; (b) analisis metode penyampaian dan kendala bidang studi; (c) analisis karakteristik anak usia dini. 2) *Design*; (a) content; (b) naskah; (c) instrument. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) *review* ahli; (c) *pilot test*. 4) *Implementation*; (a) menyiapkan anak dan guru; (b) uji coba pemakaian. 5) *Evaluation*, (a) evaluasi formatif (b) evaluasi sumatif. Kelayakan media video animasi pembelajaran “Salut”. 1) *review* ahli materi memperoleh skor 3,67 (layak); 2) *review* ahli media memperoleh skor 3,54 (layak); 3) *pilot test* respon pengamatan anak memperoleh skor 0,98 (layak); 4) *pilot test* respon guru memperoleh skor 3,26 (layak); 5) uji coba pemakaian respon pengamatan anak memperoleh skor 0,93 (layak); 6) uji coba pemakaian respon guru memperoleh skor 3,56 (layak).

Kata kunci: video animasi pembelajaran, subtema transportasi, anak usia dini.

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING ANIMATION VIDEO "SALUT" AT
SUBTHEME OF TRANSPORTATION FOR GROUP B TK MARSUDI SIWI
SAWIT**

By:

Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 13105241052

ABSTRACT

Research development of aims described; 1) systematic measures the development of learning animation video "Salut" at subtheme of transportation for Group B TK Marsudi Siwi Sawit; 2) knowing the level of feasibility study animation video "Salut" which evolved.

This research using the method of development of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) modified from Robert Maribe Branch. Data collection techniques used are interviews, observation, and question form. Data analysis using quantitative descriptive method.

The research development of the steps can be described a systematic development of learning animation video "Salut". 1) Analysis; (a) an analysis of the objectives and characteristics of the area of study; (b) an analysis of the methods of delivery and the constraints of the field of study; (c) an analysis of the characteristics of early childhood. 2) Design; (a) the content; (b) the manuscript; (c) the instrument. 3) Development; (a) development of products; (b) expert review; (c) pilot test. 4) Implementation; (a) prepare children and teachers; (b) a test of usage. 5) Evaluation, (a) formative evaluation; (b) summative evaluation. The eligibility rate media video animated learning "Salut: Sadar Lalu Lintas". 1) material experts acquire review score 3.67 (decent); 2) review media experts obtain score 3.54 (decent); 3) pilot test response observations of children gain score 0.98 (decent); 4) pilot test teachers obtain response score 3.26 (decent); 5) test the use child observation response obtained score 0.93 (decent); 6) usage test response teachers gain score 3.56 (decent).

Keyword: learning animation video, subtheme of transportation, early childhood

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riswan Hafidh Fajri Romadhona

NIM : 13105241052

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul TAS : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT”
pada Subtema Transportasi untuk Anak Kelompok B TK

Marsudi Siwi Sawit.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 24 Juli 2017



Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 13105241052

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN “SALUT”
PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK
MARSUDI SIWI SAWIT**

Disusun oleh:

Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM.13105241052

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Ketua Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si
NIP. 19600520 198603 1 003

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Pujiriyanto, M.Pd
NIP. 19720504 2002 12 1 009

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN “SALUT”
PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK
MARSUDI SIWI SAWIT**

Disusun oleh:

Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM 15105241052

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 19 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Pujiriyanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		21/07 2017
Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd. Sekretaris		21/07 2017
Ika Budi Maryatun, M.Pd. Penguji Utama		24/7 2017

Yogyakarta, 26 JUL 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001



HALAMAN MOTTO

“Where the spirit does not work with the hand, there is no art.”

(Leonardo da Vinci)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, sebagai bentuk bakti, karya ini penulis dedikasikan kepada:

- Kedua orang tua dan saudara atas doa yang dipanjatkan, perhatian dan waktu yang diberikan.
- Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta untuk ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.
- Teman-teman yang telah memberi motivasi dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” pada Subtema Transportasi untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Pujiriyanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ika Budi Maryanto, M.Pd selaku ahli materi, dan Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd selaku ahli media, yang memberikan saran dan komentar dalam pengembangan media.
3. Pujiriyanto, M.Pd selaku Ketua Penguji, Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd selaku Sekretaris Penguji dan Ika Budi Maryatun, M.Pd selaku Penguji Utama, yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Dr. Haryanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Deni Hardianto, M.Pd selaku pendamping akademik yang sudah meluangkan waktunya memberi masukan, ilmunya dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Sri Sartanti selaku Kepala Sekolah TK Marsudi Siwi Sawit yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Seluruh Guru dan anak-anak TK Marsudi Siwi Sawit yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Kedua Orang tua saya (Suprih Mugodiyono dan Siyam Bandiyah) yang senantiasa memberikan dorongan moril dan sekongan materil.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 24 Juli 2017

Penulis,



Riswan Hafidh Fajri Romadhona

NIM 13105241052

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Definisi Operasional	10
I. Asumsi Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran berbasis Video.....	13
B. Animasi 2 Dimensi	19
C. Pembelajaran PAUD.....	24
D. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	28
E. Kerangka Pikir	32
F. Pertanyaan Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Prosedur Evaluasi Media	41
D. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	49

B. Pembahasan	76
C. Keterbatasan Pengembangan	80

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	82
B. Saran	83
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	84

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	89
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara Guru dan Siswa	42
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kualitas Pembelajaran	44
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Isi dan Tujuan Media	44
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen ahli media	44
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	45
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Respon Pengamatan Anak	45
Tabel 7. Kriteria Kelayakan Produk	47
Tabel 8. Kriteria Penilaian Produk Uji Coba.....	47
Tabel 9. Alur Materi Video Animasi Pembelajaran	55
Tabel 10. Revisi Treatment 1	56
Tabel 11. Revisi Treatment 2	56
Tabel 12. Background Animasi Salut.....	62
Tabel 13. Deskripsi Materi	63
Tabel 14. Tokoh dan Pengisi Suara	64
Tabel 15. Tampilan Video Animasi Pembelajaran “Salut”	65
Tabel 16. Hasil Review dari Ahli Materi	66
Tabel 17. Hasil Review Ahli Media	67
Tabel 18. Revisi Review Ahli Media	68
Tabel 19. Hasil Review Ahli Media yang Kedua	69
Tabel 20. Hasil <i>Pilot Test</i> Pengamatan Anak	70
Tabel 21. Hasil Pilot Test Respon Guru	71
Tabel 22. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Pengamatan Anak	73
Tabel 23. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Guru	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Proses Komunikasi.....	16
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 3. Efek Pergerakan Bola Dengan Adanya Momentum	22
Gambar 4. Ilustrasi Titik Pusat Pada Palu Yang Bergerak	23
Gambar 5. Ilustrasi Efek Berat Dalam Pergerakan Animasi	23
Gambar 6. Skema Kerangka Pikir	34
Gambar 7. Alur Penelitian Metode ADDIE	36
Gambar 8. <i>Content</i> Video Animasi Pembelajaran “Salut”	54
Gambar 9. Tokoh Bima	58
Gambar 10. Tokoh Ibu.....	59
Gambar 11. Tokoh Ayah	60
Gambar 12. Tokoh Ibu Guru	60
Gambar 13. Respon Pengamatan Anak	74
Gambar 14. Respon Guru	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian BAPPEDA	90
Lampiran 2. Surat Keterangan Peneletian.....	91
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	92
Lampiran 4. Naskah Pengembangan Video Animasi Pembelajaran.....	93
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli materi.....	107
Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	108
Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Respon Pengamatan Anak	109
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	110
Lampiran 9. Instrument Ahli Materi	111
Lampiran 10. Instrument Ahli Media	113
Lampiran 11. Instrument Respons Guru	114
Lampiran 12. Instrument Pengamatan Peserta Didik.....	115
Lampiran 13. Surat Permohonan Ahli Materi.....	116
Lampiran 14. Surat Permohonan Ahli Media	117
Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Instrument.....	118
Lampiran 16. Surat Keterangan <i>Review</i> Ahli Materi.....	123
Lampiran 17. Surat Keterangan <i>Review</i> Ahli Media	128
Lampiran 18. Pengemasan Video Animasi Pembelajaran	133
Lampiran 19. Petunjuk Penggunaan Video Animasi Pembelajaran	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat teknologi masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi hadir di berbagai aspek kehidupan dikarenakan manfaatnya yang dapat dirasakan di berbagai bidang. Aspek pendidikanpun tak luput merasakan manfaat dari perkembangan teknologi tersebut, teknologi mengubah pendidikan mulai dari bagian administrasi, pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya.

Masuknya teknologi ke dalam pendidikan khususnya dalam hal pembelajaran menyebabkan terjadinya pergeseran pada metode pembelajaran. Pembelajaran tradisional mulai dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk metode pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah pembelajaran menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Teknologi menghadirkan media berbasis komputerisasi, salah satunya media video. Menurut Heinich, Molenda, Russel, dkk, (2002:198) keunggulan video :

“Video can take learners almost anywhere and extend students interest beyond the wall of the classroom. Object too large to bring into the classroom can be studied as well as those too small to see with the naked eye. Event too dangerous to observe, such as an eclipse of the sun, can be studied safely. The time and expense of a field trip can be avoided. many companies and national parks provide video tours to observe assembly line, services, and the features of nature.”

Pemaparan di atas menjelaskan kelebihan video pembelajaran yang dapat menghadirkan sumber-sumber belajar yang sulit dihadirkan dalam proses pembelajaran di kelas, mulai dari ukurannya yang terlalu besar, ukurannya

yang terlalu kecil, atau juga alasan keamanan, dan biaya yang mahal untuk melakukan sebuah kunjungan lapangan.

Hadirnya teknologi pada media pembelajaran tidak sebatas pada pendidikan formal semata seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K), dan Perguruan Tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga termasuk di dalamnya, namun pada media pembelajaran PAUD disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Karakteristik anak usia dini bisa dikatakan memiliki keunikan sehingga berbeda satu sama lain, anak usia dini masuk dalam perkembangan berfikir pra operasional kongkrit. Piaget dalam Trianto (2011, 16) pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitar, orang tua menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya. Analisis karakteristik anak bertujuan untuk mengetahui gaya belajar, dan menetapkan strategi penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu materi yang menjadi agenda pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah subtema transportasi. Kompetensi dasar subtema transportasi, (1) anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan; (2) anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi dengan seimbang; (3) anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media; (4) anak dapat melakukan mengelompokkan benda menurut ukuran; (5) anak berani tampil di depan

teman; (6) anak dapat menjawab pertanyaan guru; (7) anak dapat menceritakan pengalamannya; (8) anak dapat menyanyi.

Cakupan materi subtema transportasi, (1) jenis-jenis alat transportasi (darat, laut, dan udara); (2) macam-macam alat transportasi (darat, laut, udara); (3) profesi yang mengemudikan alat transportasi; (4) tempat pemberhentian alat transportasi; (5) keselamatan berkendara di jalan raya. Reigeluth dalam Budiningsih (2011:2) membuat klasifikasi ke dalam tiga variabel pembelajaran, kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Berdasarkan analisis karakteristik materi, subtema transportasi termasuk ke dalam pengetahuan faktual dan prosedural. Anderson dan Krathwohl (2001: 41) *factual knowledge : the basic elements students must know; procedural knowledge : how to do something*. Materi pembelajaran yang termasuk dalam pengetahuan prosedural lebih sesuai jika menggunakan metode pengamatan langsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan melibatkan guru dan kepala sekolah, diperoleh informasi bahwa dalam menerapkan program pembelajaran mengalami kesulitan pada beberapa materi, salah satunya adalah subtema transportasi. Proses pembelajaran kurang optimal karena terbatas pada penggunaan metode ceramah (*storytelling*). Karakteristik anak usia dini yang masih berada dalam tahap pra operasional kongkrit, akan sulit menerima materi subtema transportasi yang diberikan guru. Metode pembelajaran subtema transportasi idealnya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan pengamatan langsung mengenai materi subtema

transportasi. Pengamatan langsung tersebut bisa didapat dengan mengunjungi Taman Lalu Lintas Giwangan, Museum Dirgantara, Museum Kereta Kraton Yogyakarta Hadiningrat, atau di tempat-tempat lain yang relevan dengan materi subtema transportasi.

Metode pengamatan langsung urung dilaksanakan dalam proses pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit, karena untuk melakukan kunjungan diperlukan biaya yang banyak dan juga waktu yang tidak singkat. Kebijakan pengurus sekolah yang tidak ingin terlalu memberatkan orang tua atau wali dalam membiayai pendidikan anaknya mengharuskan pengurus sekolah beserta para guru harus memutar otak agar tetap bisa menghadirkan proses pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik materi serta karakteristik anak.

Metode pengamatan langsung tidak serta merta menjadi metode yang efektif dan relevan untuk dilaksanakan dalam pembelajaran subtema transportasi. Langkah alternatif yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat menghadirkan materi yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Pada kenyataannya ketersediaan media pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit untuk menunjang pembelajaran bisa dikatakan kurang. Media pembelajaran yang ada belum bisa mengakomodasi materi yang diajarkan. Subtema transportasi merupakan salah satu materi dimana media pembelajarannya masih belum memadai, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan

memanfaatkan media papan tulis, dan gambar untuk diwarnai. Metode ceramah dirasa guru sulit untuk menyampaikan materi kepada anak, karena anak lebih tertarik hal lain yang ada disekitarnya.

Hasil lain yang didapat dari observasi di TK Marsudi Siwi Sawit adalah tersedianya sarana yang memadai untuk menampilkan media pembelajaran seperti video pembelajaran, dan film. Namun demikian, ketiadaan media membuat sarana yang ada tidak dapat dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari ketersediaan sarana, pembelajaran yang sifatnya visual observatif atau pengamatan langsung bisa dialihkan menggunakan media pembelajaran. Sayangnya, tidak semua guru mampu untuk membuat media tersebut. Ditambah lagi sulitnya untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi subtema transportasi.

Berdasarkan analisis karakteristik materi subtema transportasi, karakteristik anak usia dini, strategi penyampaian dan juga ketersediaan sarana dan prasarana di TK Marsudi Siwi Sawit, maka hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan mengarah kepada pengembangan *video* pembelajaran. Video pembelajaran akan lebih menarik digunakan dalam pembelajaran jika dikemas dalam bentuk animasi, mengingat penonton (*audience*) adalah anak-anak yang tentu tertarik dengan hal-hal baru yang ditemui. Koumi (2006:14) kelebihan animasi, " *Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning*". Pengemasan dalam bentuk animasi tersebut guna menarik

perhatian peserta didik untuk belajar, materi yang disampaikan terlihat lebih menarik, dan memudahkan anak dalam menerima materi.

Berdasarkan dari analisis tersebut, pengembangan media video animasi pembelajaran menjadi solusi di TK Marsudi Siwi Sawit khususnya pada subtema transportasi. Peneliti memandang perlu dilakukan pengembangan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, Panggunharjo, Sewon, Bantul.

B. Identifikasi Masalah

1. Metode pembelajaran di TK Marsudi Siwi yang menggunakan metode ceramah (*storytelling*) dirasa kurang tepat untuk menyampaikan materi subtema transportasi.
2. Anak urung mendapatkan pengalaman untuk melakukan metode pengamatan langsung karena keterbatasan waktu dan biaya.
3. Media pembelajaran yang ada masih belum optimal untuk menunjang proses pembelajaran subtema transportasi di TK Marsudi Siwi Sawit.
4. Sarana yang tersedia belum bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran subtema transportasi.
5. Belum adanya pengembangan animasi 2D sebagai media pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit khususnya pada subtema transportasi.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian difokuskan pada pengembangan video pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” berbasis animasi 2D yang layak pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang ada dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah sistematis pengembangan video pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” berbasis animasi 2D pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul ?
2. Bagaimana kelayakan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang dikembangkan ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan video pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” berbasis animasi 2D pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul.
2. Mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang dikembangkan.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai media pembelajaran khususnya video pembelajaran animasi 2D pada subtema transportasi yang layak digunakan untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran terutama pada subtema transportasi.
- 2) Memberikan pilihan untuk guru dalam menerapkan metode pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh.
- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar pada subtema transportasi.

b. Bagi Anak

- 1) Memberikan nuansa dan pengalaman baru serta menyenangkan dalam proses pembelajaran subtema transportasi.
- 2) Membuat anak untuk lebih tertarik pada materi subtema transportasi.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana baru di dalam pembelajaran di sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi video pembelajaran berbasis animasi 2D “Salut” yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Produk berupa video animasi pembelajaran pada subtema transportasi untuk Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggunharjo Sewon Bantul
2. Materi video animasi pembelajaran "Salut" tidak sebatas pada subtema transportasi, melainkan juga bisa digunakan di dalam tema lingkungan sekitar yang mana dalam video animasi pembelajaran "Salut" juga memperkenalkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak dan kearifan lokal Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Video animasi pembelajaran "Salut" berisikan materi subtema transportasi, dengan durasi kurang lebih 15 menit. Di dalamnya menceritakan seorang anak bernama Bima yang bercerita di depan kelas. Bima bercerita tentang liburan berkeliling kota dan sampai di tujuan akhir yakni Kraton Kesultanan Yogyakarta Hidiningrat. Selama perjalanan Ayah dan Ibu menjelaskan setiap pertanyaan yang diajukan Bima mengenai hal apa saja yang ada di jalan raya. Mulai dari kendaraan yang dilihat di jalan, rambu - rambu lalu lintas, hingga keselamatan di jalan raya. Dengan metode tanya jawab antara anak, ibu, dan ayah, menggambarkan anak yang aktif dalam mencari tahu sebuah pengalaman baru. Selain itu materi yang disampaikan bermaksud untuk memupuk

kesadaran berlalu lintas anak dari kecil sebagai bekal anak ketika menjalani kehidupan di masa depannya kelak.

4. Dalam pengemasannya video animasi pembelajaran "Salut" di masukan ke dalam dvd dengan format file mp4 sehingga bisa di pindah ke laptop ataupun piranti yang lain guna efisiensi dan efektifitas dalam menggunakannya. Tak lupa untuk menarik perhatian anak, dvd juga dilengkapi dengan cover yang memiliki desain sesuai karakteristik anak usia dini dan juga dengan warna dan konten yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

H. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran

Kegiatan menghasilkan video animasi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan dikembangkan dengan teknik hybrid, perpaduan antara teknik animasi tradisional dengan animasi komputer. video animasi pembelajaran "Salut" dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CC dan juga Corel Draw X7.

2. Pembelajaran Subtema Transportasi

Kegiatan belajar tentang dunia transportasi (darat, udara, laut) yang ada di lingkungan sekitar anak.

3. Anak Kelompok B

Anak kelompok B termasuk dalam kategori anak usia dini, anak usia dini termasuk dalam perkembangan berfikir pra operasional kongkrit.

I. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Anak usia dini merupakan periode emas dalam tumbuh dan perkembangan anak. Anak usia dini termasuk ke dalam perkembangan berfikir pra operasional kongkrit yang memiliki ciri anak memiliki rasa ingin tahu yang besar selain itu gaya belajar anak berbeda satu sama lain. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah video animasi pembelajaran pada subtema transportasi sehingga bisa mengakomodasi anak dalam proses pembelajaran.

Pengembangan perlu dilaksanakan karena video animasi pembelajaran sangat dibutuhkan oleh anak maupun guru, video animasi pembelajaran "Salut" memuat materi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak (*animate*) disertai dengan musik yang bertujuan menghadirkan pengalaman yang lebih kongkrit untuk anak. Video animasi pembelajaran "Salut" ini diharapkan dapat membuat anak lebih mudah menerima materi subtema transportasi dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi subtema transportasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan video animasi pembelajaran ini memiliki keterbatasan yaitu dalam pengembangannya membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan juga

untuk memutar video animasi pembelajaran harus menggunakan piranti tambahan seperti laptop, televisi, dan juga smartphone.

- b. Penelitian berada dalam kawasan pengembangan teknologi pendidikan sehingga proses pengembangan tidak sampai pada pengaruh video animasi dalam pembelajaran. Proses pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi media yang dilakukan dalam bentuk tes kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, selain itu dilakukan pengambilan data dari guru dan anak untuk mengetahui respon setelah menggunakan video animasi pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran berbasis Video

1. Definisi Media Pembelajaran berbasis Video

Proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara guru dan peserta didik, komunikasi tersebut bisa terjadi secara langsung maupun menggunakan perantara. Pujiriyanto (2012: 20) menjelaskan media pendidikan merupakan media komunikasi, serta pendidikan sebagai proses komunikasi. Media pembelajaran bukan lagi menjadi perantara komunikasi semata melainkan juga sebagai faktor penentu dari kualitas komunikasi di dalam proses pembelajaran. *AECT* dalam Soediman (2014: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dari beberapa pembahasan di atas, media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang bisa membantu tercapainya tujuan pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Video atau audiovisual merupakan salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media video menurut Sukiman (2012: 187) adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Namun tidak semua video bisa dikategorikan ke dalam media pembelajaran, diperlukan pengembangan terlebih dahulu agar video tersebut sesuai dan menunjang proses pembelajaran. Seels dan Richey (1994: 41) teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan

menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Dari pemampanan Seels dan Richey tersebut terlihat jelas perbedaan antara video dengan video pembelajaran, dimana video pembelajaran disusun berdasarkan kesesuaian materi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi audiovisual yang disusun secara sistematis, serta memuat materi bahan ajar untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Berkembangnya teknologi mengakibatkan bertambahnya jenis media pembelajaran, berdasarkan perkembangan teknologi tersebut Arsyad dalam Sukiman (2012: 46) mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok : (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audiovisual; (3) media hasil teknologi berbasis komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari pengelompokan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada perkembangan media pembelajaran, namun media pembelajaran tidak hanya sebatas hasil dari teknologi yang sedang berkembang. Gagne mengklasifikasikan media berdasarkan tingkatan hierarki belajar yaitu : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, media diam, media gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Selain itu Anderson dalam Pujiriyanto (2012: 21) membagi media menjadi 10 golongan, yaitu :

- a. Media audio
- b. Media cetak
- c. Audio cetak
- d. Proyeksi visual diam
- e. Proyeksi audio visual diam
- f. Visual diam
- g. Audio visual gerak
- h. Objek fisik
- i. Manusia dan lingkungan
- j. Komputer

Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam media audiovisual gerak yaitu media pembelajaran yang diproduksi berdasarkan audio dan visual yang dapat diputar secara bersamaan.

Kemp dan Dayton (1987: 221) video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan mengajarkan ketrampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Pendapat dari Kemp dan Dayton mengindikasikan media video di dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan berbagai tujuan pembelajaran. Karakteristik media audiovisual menurut Seels dan Richey (1994:42) ada enam point yaitu:

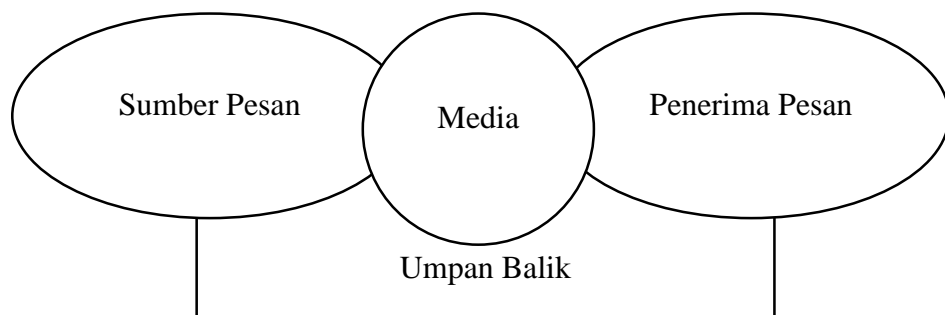
“(1) bersifat linier; (2) menampilkan visual yang dinamis; (3) secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh pengembang; (4) merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak; (5) dikembangkan berdasarkan, prinsip – prinsip psikologi, tingkah laku dan kognitif; (6) sering berpusat pada guru.”

Berdasarkan pemampanan mengenai jenis dan karakteristik media, media pembelajaran yang akan dikembangkan termasuk dalam teknologi

audiovisual, hal ini dikarenakan gambar dan suara/narasi yang diputar secara bersamaan, oleh karena itu video pembelajaran “Salut” berbasis animasi 2D untuk anak kelompok B TK Marsudi Siwi tergolong dalam media audiovisual atau video.

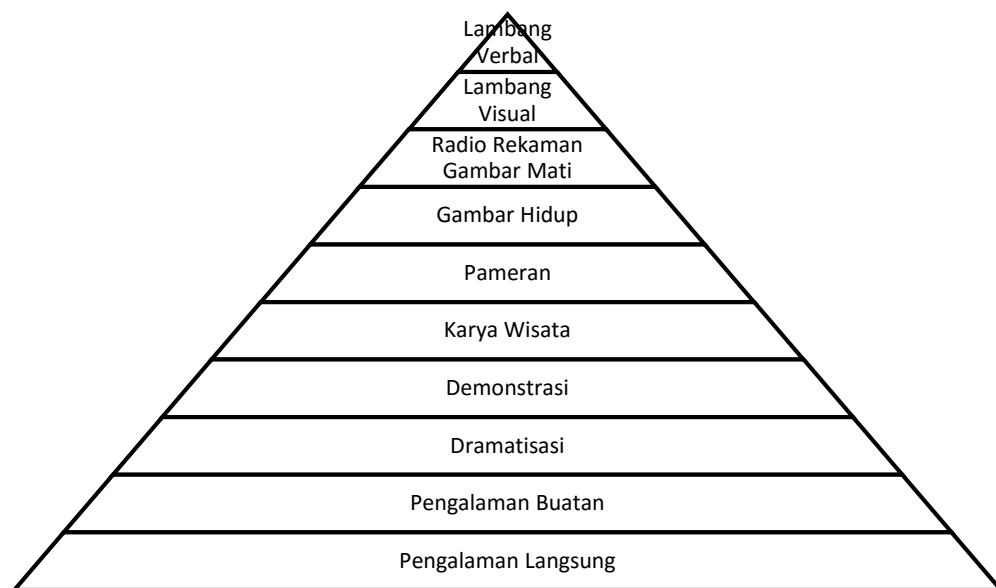
3. Peranan Media Pembelajaran berbasis Video

Peranan video pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting, jika melihat karakteristik video pembelajaran mampu menghadirkan materi yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas, sehingga pesan dari informasi yang disampaikan bisa diterima lebih mudah. Pemaparan tersebut senada dengan konsep proses komunikasi pada gambar 1 yang dikemukakan Sukiman (2012: 30) :



Gambar 1. Skema Proses Komunikasi

Berdasarkan skema komunikasi di atas, media pembelajaran menjadi jembatan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan, sehingga semakin tinggi tingkat kejelasan informasi yang disampaikan dalam sebuah media maka semakin tinggi pula kemungkinan pesan yang diterima oleh penerima pesan. Selain itu berdasarkan teori kerucut pengalaman Edgar Dale pada gambar 2 dalam Seels dan Richey (1994: 15) :



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari pemaparan di atas video termasuk ke dalam gambar hidup, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video dapat menghadirkan pengalaman yang lebih kongkrit daripada media audio saja atau visual saja. Pemanfaatan media video pada beberapa proses pembelajaran memiliki peranan untuk menghadirkan materi yang tidak terbatas akan ruang, tempat, dan waktu. Dalam hal ini media video bisa menjadi alternatif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memiliki keterbatasan materi seperti disebutkan di atas.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran berbasis Video

Media pembelajaran berbasis video memiliki kelebihan dan kelemahan, berikut merupakan kelebihan dan kelemahan media pembelajaran berbasis video menurut Arsyad dalam Sukiman (2012: 188-190) adalah sebagai berikut :

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik.
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
- g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu seminggu dapat ditampilkan dalam waktu yang lebih singkat.

Adapun kelemahannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang lama.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film dan video tersebut.

- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

B. Animasi 2 Dimensi

1. Definisi Animasi 2 Dimensi

Animasi menurut Chong (2008: 7), *The basic principle of animation can be defined as a process that creates the illusion of movement to an audience by the presentation of sequential images in rapid succession*. Secara garis besar animasi dapat di definisikan sebagai proses menciptakan ilusi dan menampilkannya kepada penonton dengan menggunakan kumpulan gambar yang bergerak dengan cepat (waktu tertentu). Dari pemaparan di atas, animasi merupakan kumpulan dari berbagai gambar yang disusun untuk membuat sebuah obyek seakan-akan bergerak (hidup). Selain itu definisi menurut Gumelar (2011: 4), *Great Animation is not just drawing sequence of images or just combining images into frame by frame whatever motion will be, but Great Animation is actually based on Physic, Biology and Lipsync*. Animasi tidak hanya sebatas teknik menggambar dan menggabungkan beberapa gambar untuk menghasilkan sebuah gerakan, lebih dari itu animasi adalah bagaimana menerapkan hukum-hukum fisika, biologi dan juga penyesuaian gerak mulut karakter animasi dengan narasi suaranya.

Animasi 2D merupakan awal dari berkembangnya animasi dari masa ke masa, meskipun animasi telah berkembang namun animasi 2D masih menjadi primadona. Ranieri dalam Jones dan Oliff (2007: 12) mengatakan:

“I just don’t believe and I don’t think the studios believe that it’s story as much as it is novelty right now. I think 2D may come back as a novelty, as in black-and-white films. I hate to say that, but it’s just the way the audience is reacting to it now. Ah, I miss the ‘90s. Remember the ‘90s, when the highest-grossing animated film was a good movie? I swear, if Lilo & Stitch was in 3D, it would have made double the money, and if A Bug’s Life or Shrek was in 2D, it wouldn’t have made anything.”

Eksistensi animasi 2D saat ini masih tinggi, kehadiran animasi 2D masih sangat ditunggu oleh pemirsa animasi yang bisa menembus berbagai kalangan usia. Dari berbagai pemaparan tersebut, Animasi 2D adalah animasi yang dalam pembuatannya menggunakan gambar yang digambar secara tradisional, sehingga animasi yang dihasilkan hanya satu sisi sudut pandang.

2. Jenis – Jenis Animasi

Gumelar (2011: 6) mengklasifikasikan animasi Berdasarkan media dan teknik membuatnya menjadi tiga :

a. *Stop Motion Animation (Traditional Animation)*

Animasi yang dihasilkan dari jepretan kamera dengan menggunakan objek hasil gambar, hasil ukir, patung, boneka, atau makhluk hidup sekalipun, dimana gambar hasil jepretan ditata pada frame demi frame dan menghasilkan animasi alami/tradisional. Contoh dari animasi ini : Shaun The Sheep, Cerita Para Rasul, dan Chicken Run.

b. *Hybrid Animation*

Animasi yang dihasilkan dengan menggunakan gabungan teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan tambahan pengolahan di komputer. Contoh dari animasi ini : One Piece, Spongebob Squarepants, Doraemon, dan Captain Tsubasa.

c. *Digital Animation*

Animasi yang dihasilkan oleh media dan teknik digital murni, mulai dari menggambar frame demi frame, atau modelin dan *keyframe* demi *keyframe*, dimana secara keseluruhan proses menggunakan komputer baik animasi 2D atau 3D. Contoh dari animasi ini : Adit Sopo Jarwo, Upin Ipin, Keluarga Somat dan Cars.

Berdasarkan berbagai pemaparan mengenai jenis animasi tersebut, video pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang akan dikembangkan termasuk ke dalam *hybrid animation* berbasis 2 Dimensi, proses menggambar secara tradisional kemudian diolah menggunakan komputer dengan tambahan efek-efek guna membuat animasi “Salut : Sadar Lalu Lintas” menjadi lebih menarik.

3. Prinsip-Prinsip Animasi

Sebuah animasi akan menjadi lebih baik jika memperhatikan prinsip-prinsip dasar animasi, Garcia (2012: 2) mengklasifikasikan prinsip dasar tersebut menjadi 6 prinsip animasi, prinsip-prinsip tersebut adalah :

a. *Timing, Spacing, and Scale*

Pengaturan waktu, kecepatan dan jeda pada pergerakan animasi membuat animasi yang dihasilkan semakin menarik dan lebih menghibur untuk dinikmati. Garcia (2012: 2) menjelaskan bagaimana timing, spacing dan scale itu sendiri ke dalam gerak sebuah bola seperti berikut :

“The first exercise that animators practice on is usually the bouncing ball, learning how to adjust the timing and spacing so that it slows into and out of the apex in a believable way. Timing and spacing indicate speed and when spacings change there’s acceleration. Because the

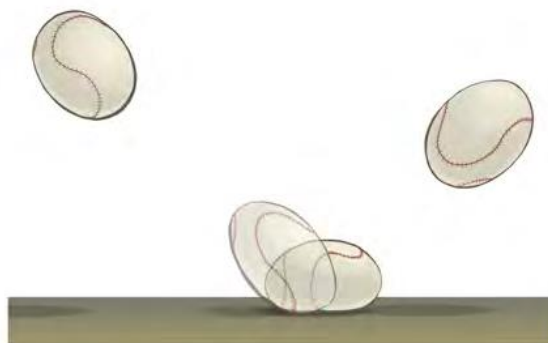
acceleration of gravity is constant the ball's spacings follow a simple pattern."

b. *Law of Inertia*

Gerak benda memiliki kecepatan yang konstan, animasi merupakan implementasi dari beberapa ilmu pengetahuan, salah satunya penggunaan hukum newton dalam menentukan pergerakan dalam animasi. Sebuah pergerakan yang ada di film animasi merupakan penerapan dari hukum newton pertama, namun ada kalanya pergerakan tersebut melawan teori-teori yang ada seperti halnya *tom* dalam *tom and jerry* yang jatuh setelah sempat berhenti beberapa saat di udara.

c. *Momentum and Force*

Pergerakan dalam animasi juga dipengaruhi oleh adanya berat dari obyek yang bergerak, setiap pergerakan obyek memiliki sebuah momentum, yang mana mempengaruhi kecepatan pergerakan karakter. Momentum juga berpengaruh pada arah gerak suatu obyek yang memantul, gerak obyek yang memantul akan berubah arah karena dipengaruhi oleh momentum obyek tersebut, lebih jelasnya bisa dilihat dari ilustrasi pantulan bola di bawah ini.



Gambar 3. Efek Pergerakan Bola Dengan Adanya Momentum

d. *Center of Gravity*

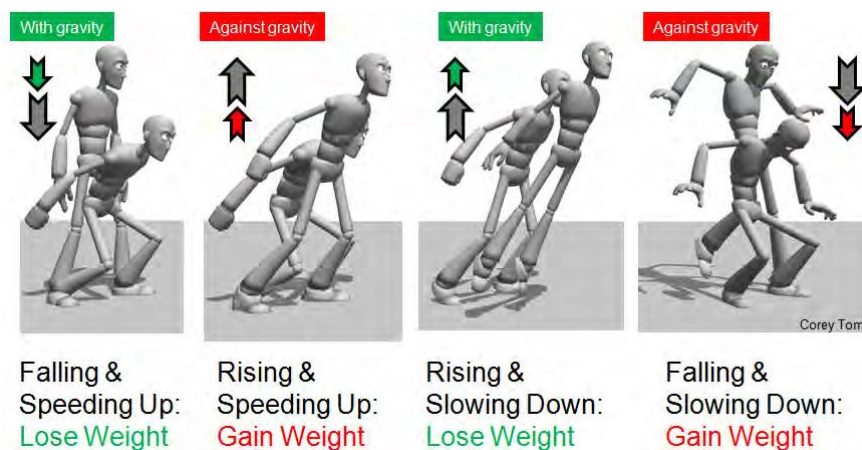
Setiap obyek dalam animasi memiliki titik pusat gravitasi, titik ini mempengaruhi gerak obyek tersebut, berikut merupakan pengertian dari titik pusat gravitasi, titik pusat gravitasi adalah perkiraan titik pusat dari sebuah obyek yang dipengaruhi berat obyek tersebut. Titik ini akan menjadi acuan untuk menentukan sebuah pergerakan, sehingga gerak yang dihasilkan akan lebih halus dan maksimal.



Gambar 4. Ilustrasi Titik Pusat Pada Palu Yang Bergerak

e. *Weight, Gain, and Loss*

Tidak selamanya pergerakan dalam animasi hanya bersifat konstan, untuk menambah animasi lebih menarik perubahan kecepatan perlu dilakukan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari ilustrasi di bawah ini.



Gambar 5. Ilustrasi Efek Berat Dalam Pergerakan Animasi

f. *Action-Reaction*

Aksi reaksi dalam animasi ini berdasarkan dari Hukum Newton yang ketiga, ketika sebuah usaha dilakukan oleh karakter kepada sebuah obyek maka obyek tersebut akan bergerak sesuai dengan usaha yang dilakukan karakter tersebut. Hal ini juga berlaku jika antar obyek dalam animasi saling bersinggungan, semisal bola yang saling bersinggungan akan menyebabkan bola tersebut memantul berbalik arah dari arah yang sebelumnya.

C. Pembelajaran PAUD

1. Teori Belajar dan Pembelajaran PAUD

Thorndike dalam Komara (2014: 13) belajar adalah proses memperoleh berbagai kecakapan, ketrampilan, dan sikap. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya, Mulyasa (2014: 17) prinsip pengembangan PAUD: 1) menggunakan variasi media permainan yang menarik; 2) melibatkan dan mengembangkan seluruh panca indra; 3) menyediakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan; 4) memberi kesempatan pada anak untuk melakukan pengamatan langsung. Secara garis besar pembelajaran pada PAUD difokuskan pada anak dengan memanfaatkan semua panca indra, dan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan pengamatan langsung. Orinstein dalam Suyadi (2014: 22) anak yang pada usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan otaknya akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar. Selain memberikan anak kesempatan pengamatan langsung, dan menggunakan panca indra yang

sedang berkembang, hal yang tidak kalah penting adalah memberikan rangsangan yang sesuai dengan minat dan gaya belajar anak guna menyiapkan anak untuk tertarik dengan apa yang dipelajari. Rangsangan yang diberikanpun disesuaikan dengan minat anak tersebut, Gardner dalam Suyadi (2014: 39) kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*): 1) matematis-logis; 2) linguistik; 3) kinestetik; 4) visual-spasial; 5) musical; 6) intrapersonal; 7) interpersonal; 8) naturalistik; 9) kecerdasan eksistensial. Pemilihan rangsangan yang tepat akan mengakomodasi minat dan gaya belajar anak sehingga kesiapan belajar anak akan menyeluruh.

Pendidikan Anak Usia Dini tidak serta merta berhasil karena pemenuhan rangsangan terhadap anak sesuai dengan minat dan gaya belajar anak semata. Pembelajaran PAUD juga menjadi kunci dalam mengembangkan potensi dari anak, rangsangan diberikan agar anak tertarik dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Rangsangan yang diberikan dalam pembelajaran PAUD seperti tepuk tangan, bernyanyi, hingga dengan menggunakan media pembelajaran. Sukiman (2012: 18) pola pembelajaran guru dengan media merupakan pola pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajarannya guru dibantu dengan alat bantu tertentu, namun pola ini masih berpusat pada guru. Dengan kata lain, pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat behavior, Smith (2010: 107) pebelajar difokuskan pada sebuah tujuan yang jelas. Berdasarkan kajian tersebut media yang dikembangkan mengimplementasikan teori behavioristik, meskipun dalam pelaksanaannya peran media pembelajaran dan guru hanya sebagai pemicu untuk anak

menumbuhkan rasa ingin tahunya. Hal tersebut akan menjadikan anak sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaranpun akan kembali pada fitrahnya yang mana mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal.

2. Metode Pembelajaran PAUD

Pembelajaran anak usia dini atau lebih dikenal dengan jenjang Pendidikan Anak Usia Dini berbeda halnya dengan pendidikan formal. Partini (2010: 41) metode pembelajaran merupakan upaya atau sarana pembelajaran yang melibatkan unsur belajar dengan unsur lain yang disukai anak misalnya unsur bergerak, bermain, dan bernyanyi. Safitri (2015: 7-8) menjelaskan pendekatan pembelajaran saintifik pada pembelajaran anak usia dini sebagai berikut :

“Pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi. Mengasosiasi (membandingkan, mengelompokkan, dan pengukuran), dan mengkomunikasikan. Dengan metode saintifik ini, kemampuan guru juga dituntut untuk memahami setiap keunikan anak, Dan juga saintifik lebih ditekankan pada merangsang dan mengaktifkan fungsi indera yang kelak mnejadi alat kerja dalam hidup.”

Dengan berlakukannya kurikulum 2013 pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan harus mengacu pada buku panduan guru. Partini (2010: 42) metode pembelajaran yang lazim digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini adalah :

a. Permainan Bongkar Pasang

Permainan bongkar pasang berguna untuk mengasah kreatifitas, ketrampilan anak usia dini, dan juga merangsang aspek psikomotor anak.

b. Kerja Tim

Kerja tim dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya, berguna untuk melatih aspek sosial, emosi dan juga bahasa dalam berkomunikasi.

c. Mengisi Momentum Tertentu

Anak diikut sertakan dalam sebuah perayaan tertentu, semisal Hari Kartini, Hari Pendidikan Nasional, Keistimewaan Yogyakarta dan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Kegiatan tersebut bermanfaat bagi anak untuk memberikan pengalaman yang berkesan dan memperkenalkan perayaan-perayaan kegiatan yang ada di lingkungannya.

d. Studi Wisata

Studi wisata biasa dilaksanakan untuk memberikan pengalaman langsung pada anak, dengan mengajak anak berkunjung ke tempat-tempat untuk mendukung proses pembelajaran.

e. Bercerita

Kegiatan yang sering digunakan untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak baik secara langsung maupun menggunakan alat bantu perantara.

Keberagaman metode pembelajaran yang ada harus disesuaikan dengan karakteristik anak, karakteristik materi, strategi penyampaian, serta ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah.

D. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

1. Definisi Taman Kanak-kanak

Anak usia dini sering kali dieratkan dengan perkembangan masa emas anak-anak, Partini (2010: 2) anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*), karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Froebel (Bapak Taman Kanak-kanak) dalam Morrison (2012: 66) anak sebagai biji yang ditanam, mulai tumbuh, mengeluarkan tunas, dan tumbuh dari tanaman muda yang lemah menjadi tanaman yang siap menghasilkan buah. Berdasarkan penjelasan tersebut, fase anak usia dini merupakan fase yang penting karena merupakan *golden age*, fase *golden age* merupakan waktu untuk memupuk dan menanam nilai-nilai kebaikan yang akan menjadi buah kehidupan sang anak kedepannya.

Selain itu Piaget dalam Budiningsih (2012: 37) mengklasifikasikan anak usia dini masuk kedalam tahap pra operasional kongkrit (umur 1-7 atau 8 tahun), ciri pokok perkembangan tahap ini adalah penggunaan simbol atau tanda bahasa, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan yang terjadi pada fase anak usia dini sangatlah cepat dan bertambah terus setiap waktunya. Dari beberapa penjelasan yang sudah disampaikan, anak usia dini dapat didefinisikan sebagai sebuah fase penting dalam tumbuh kembang anak, dimana fase tersebut dapat mempengaruhi sikap, kepribadian, dan juga kemampuan psikis, kognitif dan psikomotor anak di masa depannya.

2. Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

a. Perkembangan Fisik dan Psikomotorik

Pada perkembangan fisik dan psikomotorik ditandai dengan anak memiliki kemauan dan semangat yang luar biasa untuk melakukan aktifitas fisik seperti berjalan, berlari, bermain, dan belompat. Morrison (2012: 254) anak usia dini itu penuh semangat, mempunyai banyak energi, dan juga ingin menggunakannya dalam aktifitas fisik seperti berlari, mendaki, dan melompat. Banyaknya keinginan dari anak usia dini untuk melakukan berbagai aktifitas fisik tersebut bermanfaat untuk perkembangan fisik dan psikomotornya.

Kegiatan yang banyak dilakukan anak masih dalam tahap bermain, namun hal tersebut tidak menjadi masalah karena melalui bermain, fisik dan psikomotor anak semakin berkembang. Soemiarti Patmonodewo (2003: 32) ciri perkembangan fisik anak TK ditandai dengan otot-otot besar anak lebih berkembang dari pada kontrol terhadap jari dan tangan, sangat aktif, tubuh lentur, fisik anak laki-laki lebih besar dari anak perempuan, dan membutuhkan istirahat yang cukup setelah melakukan kegiatan. Tahap perkembangan fisik dan psikomotor pada fase anak usia dini harus didukung melalui aktifitas fisik, seperti bermain, aktifitas di Taman Kanak-kanak dan juga aktifitas dirumah.

b. Perkembangan Sosial dan Emosional

Perkembangan sosial ditandai dengan anak yang mulai bermain dengan teman-temannya, Partini (2010: 10) perkembangan sosial semakin tampak,

anak mulai melepaskan diri dari orang tua dan ingin bermain dengan teman sebaya, anak mulai menyukai bentuk permainan sosial, emosi anak mulai terbentuk sebagai bagian kepribadiannya. Perkembangan sosial dan anak tidak bisa dihindarkan, yang dapat dilakukan adalah mengarahkan serta mengawal perkembangan anak agar terpantau dalam koridor pengawasan orang tua.

Selain itu perkembangan emosional ditandai dengan anak sudah bisa mengekspresikan diri seperti senang, marah, dan ingin selalu diperhatikan oleh orang-orang disekitarnya, Soemiarti Patmonodewo (2003: 35) sikap iri hati pada anak sering terjadi, sehingga mereka berupaya untuk mendapatkan perhatian orang lain secara berebut. Berdasarkan hal tersebut diperlukan kegiatan untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, Morrison (2012: 254) beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosi anak, hal tersebut adalah :

- (1) Berikan kesempatan bagi anak untuk ikut serta secara fisik dan mental dalam aktifitas yang mencakup pemecahan masalah dan aktifitas sosial dengan orang lain;
- (2) Ajarkan contoh cara berteman dan menjaga pertemanan;
- (3) Berikan contoh respon sosial dan emosi positif;
- (4) Berikan anak kesempatan untuk menjadi pemimpin dalam kegiatan;
- (5) Beritahukan harapan tentang sikap yang baik.

c. Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang diwujudkan dengan banyak bertanya pada orang-orang disekitarnya. Partini (2010: 11) anak belajar menggunakan panca indera yang terus berkembang dengan pesat, anak juga menirukan apa yang dilihat di sekitarnya, serta mulai bertanya dengan orang yang lebih dewasa mengenai

hal yang menarik perhatiannya. Fase ini dapat digunakan untuk mengetahui hal yang menarik dan disukai anak, minat yang ada pada diri anak perlu dikembangkan dan diarahkan ke arah yang positif dan juga bermanfaat bagi diri anak.

Perkembangan kognitif pada anak diikuti dengan adanya perkembangan bahasa yang ditandai dengan anak mulai banyak melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, meskipun komunikasi yang dilakukan masih dengan bahasa yang sederhana. Morrison (2012: 255) anak usia dini senang berbicara, keinginan mereka akan berbicara perlu didukung dan didorong dengan memberikan anak kesempatan untuk ikut serta dalam berbagai aktifitas bahasa seperti menyanyi, bermain drama, bercerita dan membaca puisi. Keikutsertaan anak dalam kegiatan-kegiatan tersebut akan membuat kemampuan bahasa anak berkembang dan terbentuk dengan sendirinya.

3. Rentang Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dipengaruhi sebagian besar dari kesiapan anak untuk belajar, karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya menjadi hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Mulyasa (2014: 23) perkembangan kognitif yang pesat ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungan sekitar. Rasa ingin tahu yang besar membuat perhatian anak mudah teralih dengan sesuatu yang ada di sekitarnya maka dari itu dibutuhkan rangsangan berupa

media pembelajaran untuk menarik perhatian anak selama pembelajaran berlangsung.

Neville (2007: 103) *by 5, most children can ignore minor distractions. Alone, they will focus on a single interesting activity for 10 or 15 minutes and on an assigned task for 4-6 minutes if it's easy and interesting.* Media pembelajaran yang ada harus bisa menarik perhatian anak selama rentang waktu 10-15 menit selebihnya anak akan mudah teralihkan perhatiannya dengan hal yang ada disekitarnya. Hal tersebut menjadi dasar pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” yang akan dikembangkan, durasi video dikembangkan dengan menyesuaikan rentang konsentrasi anak usia dini yakni 10-15 menit. Penyesuaian tersebut diharapkan agar anak dapat nyaman, dan fokus selama pemutaran video dilaksanakan.

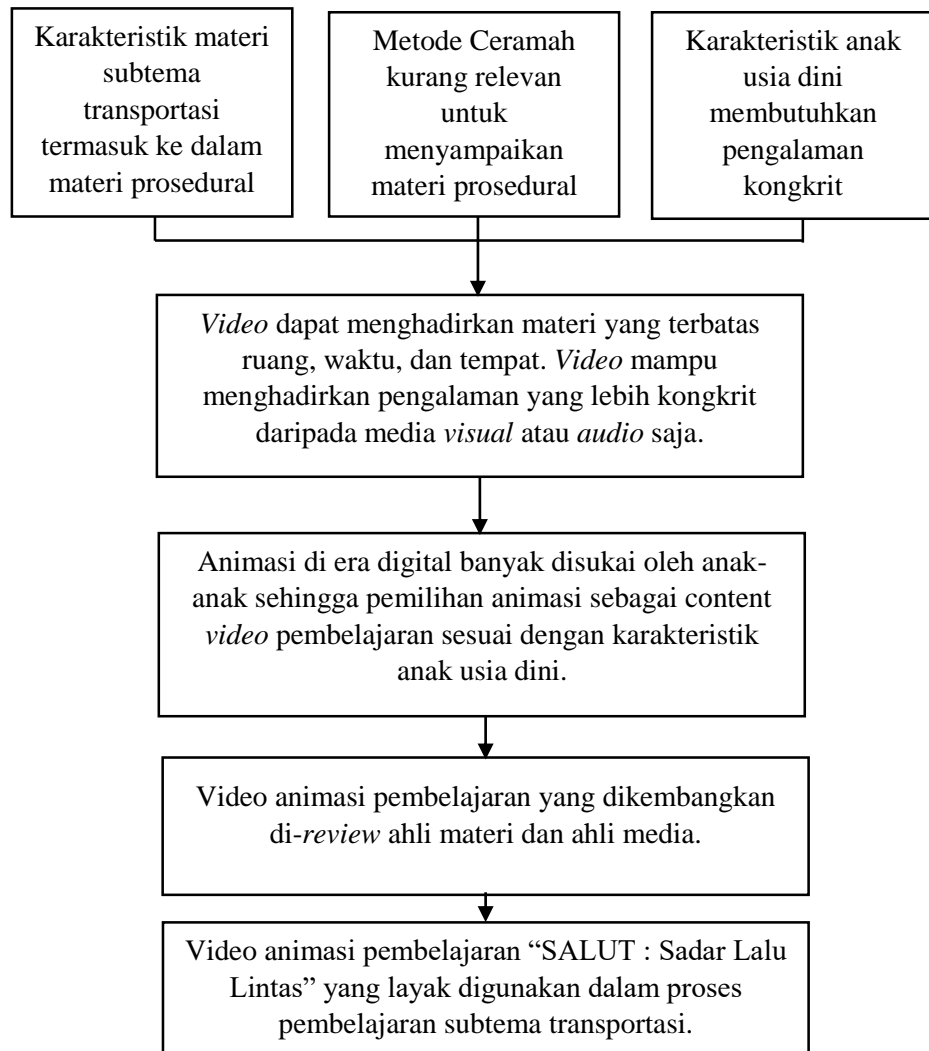
E. Kerangka Pikir

Subtema transportasi termasuk ke dalam tema lingkungan sosial, subtema transportasi merupakan materi yang diperuntukan Kelompok B Taman Kanak-kanak. Materi subtema transportasi seperti mengenalkan alat-alat transportasi, perilaku selama di jalan raya, serta keselamatan berkendara. Berdasarkan karakteristik peserta didik, anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit termasuk ke dalam masa pra operasional kongkrit. Pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitar, anak menjadi susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya. Materi subtema transportasi biasa disampaikan dengan mengajak peserta didik ke tempat-tempat yang dapat

dijadikan sebagai sumber belajar, hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih haus akan hal-hal baru dan bersifat nyata yang ada di sekitar mereka. Namun tidak semua sekolah dapat menerapkan pembelajaran tersebut, TK Marsudi Siwi Sawit merupakan salah satu diantaranya. Adanya kendala keterbatasan dana, strategi penyampaian yang hanya menggunakan metode ceramah, tidak tersedianya media pembelajaran menjadi alasannya.

Berdasarkan dari analisis masalah tersebut, disadari adanya kebutuhan akan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, maka dipilihlah video animasi pembelajaran. Video animasi pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman yang lebih kongkrit dibandingkan media audio atau visual saja. Video animasi pembelajaran juga memiliki kelebihan dalam menghadirkan sumber-sumber belajar yang sulit dihadirkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan animasi sebagai content karena target sasaran dari proses pembelajaran subtema transportasi adalah anak usia dini. Dimana animasi sendiri menjadi primadona anak-anak di era digital ini, alasan itulah yang membuat pemilihan animasi sebagai content dari video pembelajaran yang dikembangkan. Video animasi pembelajaran juga mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama sebagai wahana peran aktif anak dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan pembelajaran yang dicangangkan dalam kurikulum 2013. Video animasi pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media, setelah dinyatakan layak dilanjutkan dengan menguji cobakan pada

anak, dan dihasilkanlah video animasi pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran subtema transportasi.



Gambar 6. Skema Kerangka Pikir

F. Pertanyaan Penelitian

1. Langkah-langkah sistematis seperti apa yang digunakan dalam pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” ?
2. Bagaimana prosedur yang digunakan untuk menentukan kelayakan video animasi pembelajaran “Salut” ?

BAB III

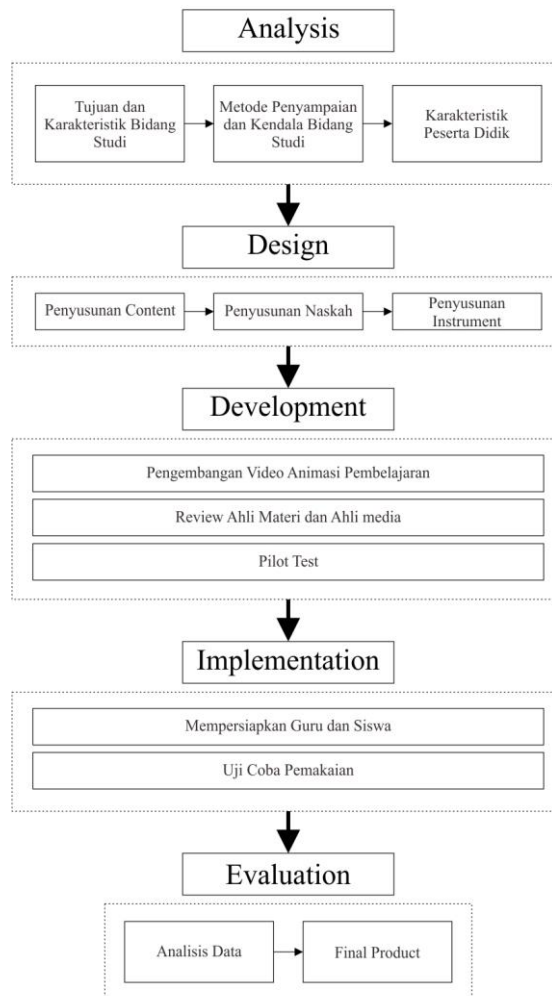
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimodifikasi dari Branch (2009:17). Branch (2009:97) sebuah media pembelajaran harus: (1) *known to unknown*; (2) *easy to difficult*; (3) *simple to complex*; (4) *concrete to abstract*. Produk yang akan dihasilkan adalah video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B di TK Marsudi Siwi Sawit. Pengembangan ini bertujuan untuk Mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan video pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” berbasis animasi 2D pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggunharjo Sewon Bantul, serta mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang dikembangkan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini dimodifikasi dari *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Robert Maribe Branch, 2009:17). Metode pengembangan ADDIE merupakan sebuah siklus, maka dari itu pada pengembangan ini dibatasi hanya dengan satu siklus, adapun alur dari metode pengembangan ini pada gambar 7 :



Gambar 7. Alur Penelitian Metode ADDIE

Penjabaran dari alur penelitian tersebut untuk lebih jelasnya terdapat pada penjelasan berikut :

1. *Analysis*

Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk mengetahui data awal yang ada di lapangan, analisis yang dilakukan lebih dikhususkan untuk mengetahui analisis kebutuhan (*need assessment*) sasaran. Tahapan di dalam proses analisispun mengadaptasi dari Reigeluth (1983:397) tentang Taksonomi Variabel Pembelajaran, berikut merupakan penjabaran tahap analisis :

a. Tujuan dan Karakteristik Bidang Studi

Tujuan pembelajaran merupakan hasil yang diharapkan dari suatu bidang studi, tujuan ini bisa umum ke khusus, atau khusus ke umum. Tujuan pembelajaran subtema transportasi : (1) anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan; (2) anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi dengan seimbang; (3) anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media; (4) anak dapat melakukan mengelompokkan benda menurut ukuran; (5) anak berani tampil di depan teman; (6) anak dapat menjawab pertanyaan guru; (7) anak dapat menceritakan pengalamannya; (8) anak dapat menyanyi.

Karakteristik bidang studi merupakan ciri khas isi materi dari bidang studi tertentu, ciri khas setiap bidang studi tersebut menjadi patokan dalam pengembangan media. Materi di dalam subtema transportasi yaitu : (1) macam-macam alat transportasi; (2) perilaku selama di jalan raya; (3) keselamatan di jalan raya. Berdasarkan pemaparan tersebut materi subtema transportasi termasuk dalam karakteristik materi prosedural.

b. Metode Penyampaian dan Kendala Bidang Studi

Metode penyampaian merupakan cara atau langkah dalam menyampaikan materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik. Cara penyampaian materi dipengaruhi oleh karakteristik materi, dimana karakteristik materi subtema transportasi termasuk ke dalam materi prosedural. Materi prosedural akan lebih sesuai jika menggunakan metode pengamatan secara langsung di lapangan.

Kendala bidang studi merupakan keterbatasan yang ada dalam menerapkan pembelajaran, keterbatasan tersebut seperti sumber belajar yang terbatas, waktu, media pembelajaran, keamanan, dan regulasi atau peraturan tertentu. Pelaksanaan pembelajaran subtema transportasi sering terkendala dengan sumber belajar yang sulit dihadirkan di sekolah, faktor keamanan lapangan, belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan subtema transportasi, serta keterbatasan dana.

c. Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini termasuk ke dalam anak usia dini. Landasan tersebut menjadi dasar video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Aspek menghibur dikedepankan untuk menarik perhatian anak-anak, materi subtema transportasi dikemas dan disampaikan secara bertahap, kejenuhan anak dalam menonton ditanggulangi dengan content animasi untuk mengemas isi materi video pembelajaran.

2. *Design*

Tahap desain merupakan langkah perencanaan dan perancangan (cetak biru) video animasi pembelajaran, tahapan perencanaan tersebut mengacu pada analisis kebutuhan (*need assesment*) yang sudah didapat pada tahap analisi. Tahap desain sendiri dibagi menjadi tiga tahapan, tahapan tersebut adalah :

a. Penyusunan *Content*

Penyusunan isi materi video animasi pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan (*need assesment*), pembatasan materi tersebut dimaksudkan agar materi tidak melebar dari tujuan pembelajaran subtema transportasi itu sendiri. Dalam tahap ini materi dikonsultasikan dengan ahli materi yakni Dosen PGPAUD UNY, dan juga Guru Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, Panggungharjo, Sewon Bantul.

b. Penyusunan Naskah

Naskah berisikan alur cerita dari video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Naskah yang disusun dikonsultasikan dengan Dosen PGPAUD UNY, dan juga Guru Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, Panggungharjo, Sewon, Bantul. Konsultasi dilakukan untuk memasukan dan menempatkan materi ke dalam alur cerita video animasi pembelajaran yang dikembangkan.

c. Penyusunan Instrument

Selain menyusun kebutuhan dokumen pengembangan yang akan menjadi acuan dalam tahap development. Dalam tahapan design dilakukan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap media animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang dikembangkan. Penyusunan instrument disesuaikan dengan desain evaluasi yang digunakan, di dalam pengembangan ini instrument yang disusun berupa : (1) Instrument untuk review materi; (2) Instrument untuk review media; (3) Instrument untuk pengamatan anak; dan juga (4) Instrument untuk guru.

3. *Development*

Pengembangan merupakan langkah mengeksekusi rancangan yang sudah ada di *storyboard*. Pengembangan video animasi pembelajaran dimulai dengan *character drawing, colouring, animating, dubbing, composting dan editing video, dan rendering video*. Setelah melewati semua tahapan tersebut *video* animasi pembelajaran masuk ke dalam *review* oleh Ahli Materi yakni Dosen PGPAUD UNY dan juga Ahli Media yakni Dosen Teknologi Pendidikan UNY. Setelah di-*review* jika video animasi pembelajaran memerlukan revisi maka tahapan revisi produkpun dilaksanakan. Setelah media dikatakan layak oleh Ahli Materi dan Ahli Media, maka dilakukan *pilot test* dengan melibatkan beberapa anak untuk mendapatkan respon dari sasaran. Dalam tahap *pilot test* ini juga dilakukan revisi jika diperlukan.

4. *Implementation*

Tahap *implementation* dimulai dengan menyiapkan guru dan peserta didik sebelum melaksanakan uji coba pemakaian. Setelah guru dan peserta didik siap, maka uji coba pemakaianpun dilaksanakan. Dalam uji coba pemakaian guru dan peserta didik menggunakan media video animasi pembelajaran ke dalam pembelajaran.

5. *Evaluation*

Tahapan terakhir yakni mengolah data *pilot test* dan hasil uji coba pemakaian serta melakukan evaluasi terhadap proses pengembangan secara keseluruhan. Pada akhirnya didapatlah video animasi pembelajaran subtema transportasi yang layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

C. Prosedur Evaluasi Media

Prosedur evaluasi media dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan dalam menentukan kelayakan sebuah produk yang dikembangkan. Dalam prosedur evaluasi media video animasi pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan yaitu desain evaluasi media, subjek uji coba, jenis data, dan teknik pengumpulan data, berikut merupakan penjabarannya :

1. Desain Evaluasi Media

Uji kelayakan produk terdiri dari dua tahapan yaitu :

- a. review ahli materi dan review ahli media
- b. Pilot test dan uji coba pemakaian

2. Subjek Uji Kelayakan

Subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek pilot test dengan 6 anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.
- b. Subjek Uji Coba Pemakaian dengan 12 anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif, konversi dilakukan karena pada akhir pengembangan digunakan untuk menentukan kelayakan sebuah media. Data kuantitatif dalam pengembangan ini berupa :

- a. review ahli materi dan review ahli media
- b. *Pilot test* dan uji coba pemakaian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” menggunakan beberapa teknik penghimpunan data dari lapangan, penjabarannya adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Wawancara pertama dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap awal wawancara didapati indikasi adanya kebutuhan akan media video animasi pada subtema subtema transportasi. Hasil tersebut di dapat dari kisi-kisi yang telah disusun sebelum wawancara dilakukun, kisi-kisi dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara Guru dan Anak

Guru	Karakteristik Peserta Didik
	Proses Pembelajaran
	Media yang Digunakan
	Kendala dalam Pembelajaran
	Kebutuhan Media yang Diharapkan
Peserta Didik	Proses Pembelajaran dan Kendala
	Media yang Digunakan
	Kesukaan akan animasi

Kegiatan wawancara yang kedua dilakukan setelah pilot test dan uji coba pemakaian selesai dilaksanakan, tujuannya untuk memperoleh feedback respon dari guru dan anak setelah menggunakan video animasi pembelajaran.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh informasi, mengamati kegiatan di lapangan, pengambilan data tentang pembelajaran subtema transportasi di TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul, dan

kebutuhan akan video animasi pembelajaran. Pelaksanaan observasi berdasarkan pedoman yang telah disusun, pedoman tersebut adalah :

1) Tujuan Observasi

Untuk menggali informasi proses pembelajaran subtema transportasi Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, dan juga menganalisis kebutuhan video animasi pembelajaran pada subtema transportasi.

2) Aspek yang Diamati

Aspek yang diamati pada saat melakukan observasi difokuskan pada :

- a) Tujuan pembelajaran subtema transportasi
- b) Proses pembelajaran subtema transportasi
- c) Karakteristik anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.
- d) Media yang digunakan dalam pembelajaran subtema transportasi
- e) Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah untuk mendukung pembelajaran subtema transportasi

c. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran diadaptasi dari Farindhani (2016:79-83), angket pada tabel 2 dan seterusnya :

1) Angket Penilaian Produk untuk Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kualitas Pembelajaran

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
Kegiatan pembelajaran	Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar	1
	Ketepatan cakupan materi dengan KD dan Indikator	1
	Kejelasan alur pembelajaran dan tematik	3

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Isi dan Tujuan Media

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Penyajian	Ketetapan tujuan penggunaan video animasi	2
	Ketepatan penggunaan bahasa	1
Pemrograman	Menguatkan materi subtema transportasi	2
	Menarik perhatian anak	1
	Kesesuaian cerita dengan karakteristik anak usia dini	1
	Ketepatan pemodelan dalam video	2

2) Angket Penilaian Produk untuk Ahli Media

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen ahli media

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Pemilihan background video	1
	Ilustrasi dan gambar	1
	Modeling karakter tokoh animasi	2
	Pemilihan jenis, warna dan keterbacaan font (huruf)	3
	Kualitas narasi dan suara	2
Pemrograman	Kejelasan petunjuk dan kemudahan pemakaian <i>video</i>	1
	Kualitas animasi dan keefektifan waktu	2
	Kualitas musik	2

3) Angket Respon Guru

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan Pembelajaran	Penyajian materi mudah	1
	Antusiasme anak terhadap proses pembelajaran	1
	Keruntutan materi	1
	Penyajian materi menarik	1
	Mempermudah pembelajaran	1
	Pembelajaran yang menyenangkan	1
Media	Animasi yang digunakan menarik	2
	Ilustrasi karakter animasi	4
	Musik yang digunakan sesuai karakter anak usia dini	1
	Kejelasan suara	1
	Mudah digunakan	1

4) Angket Respon Pengamatan Anak

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Respon Pengamatan Anak

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan pembelajaran	Pemahaman materi	1
	Penyajian materi	2
	Penyajian pembelajaran	2
	Kejelasan ilustrasi dalam cerita	1
	Penggunaan bahasa	1
Media	Animasi yang digunakan	1
	Kejelasan ukuran huruf	1
	Penggunaan warna	1
	Jenis musik yang digunakan	1
	Kejelasan suara	1

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari pengembangan ini berupa tanggapan dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas produk yang sudah dikembangkan dan ditinjau dari berbagai indikator. Langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Pengembangan Produk

Hasil *review* ahli materi dan ahli media berupa tanggapan kritik dan saran mengenai produk yang sudah dikembangkan, maka revisi produk dilaksanakan.

2. Analisis Data Kualitas Produk

Data kualitas produk dihasilkan dari proses penilaian ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan analisis sebagai berikut :

- a. Menentukan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 4.
- b. Menghitung skor rata-rata penilaian dengan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Sudijono (2006: 80):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rata-rata tiap aspek kualitas

$\sum x$ = jumlah skor tiap aspek kualitas

n = jumlah penilai

- c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk kualitatif skala pada tabel 7.

Kelayakan video animasi pembelajaran ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Widoyoko (2012: 108) pada tabel 7:

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Produk

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Produk yang dikembangkan yaitu berupa video animasi pembelajaran dapat dikatakan layak jika analisis data yang dihasilkan memenuhi konversi kategori “layak” atau mendapatkan skor rentang $2,5 \leq \bar{x} < 3,25$ atau $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ dari ahli media maupun ahli materi maka video animasi pembelajaran dapat digunakan dan layak untuk uji coba pemakaian. Apabila nilai yang dihasilkan jika dikonversikan mendapatkan kategori “tidak layak” atau mendapatkan skor $1,75 \leq X < 2,5$ atau $1 \leq X \leq 1,75$ dari ahli media maupun ahli materi maka video animasi pembelajaran harus dilakukan revisi terlebih dahulu.

3. Analisis Respon Pengamatan Anak

Data respon pengamatan anak kemudian dilakukan analisis ke dalam bentuk kualitatif menggunakan skala guttman, dengan kriteria penilaian pada tabel 8 menurut Widoyoko (2012: 109) yaitu:

Tabel 8. Kriteria Penilaian Produk Uji Coba

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0.5 < \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0.5$	Tidak setuju	Tidak Layak

Jika analisis data respon anak yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai $0.5 < \bar{x} \leq 1$ maka video animasi pembelajaran dapat digunakan dan layak untuk digunakan. Apabila data respon pengamatan anak yang dihasilkan menunjukkan konversi

kategori “tidak layak” atau memperoleh skor rata-rata rentang $0 < \bar{x} \leq 0.5$ maka video animasi pembelajaran belum layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran “SALUT : Sadar Lalu Lintas”. Adapun tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan ini meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut merupakan penjabaran dari kelima tahapan tersebut :

1. *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan (*need assessment*) target sasaran, dan target sasaran pada penelitian pengembangan ini adalah Anak Kelompok B di TK Marsudi Siwi Sawit. Tahapan *analysis* dilakukan dengan observasi awal dan wawancara kepada guru dan anak. Dalam wawancara tersebut peneliti mengadaptasi Taksonomi Variabel Pembelajaran Reigeluth (1983:297) hal itu dimaksudkan guna mencapai tujuan dari tahapan *analysis*, berikut merupakan penjabaran dari tahapan *analysis* :

a. Tujuan dan Karakteristik Bidang Studi

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK Marsudi Siwi Sawit didapatkan tujuan pembelajaran subtema transportasi, (1) anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan; (2) anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi dengan seimbang; (3) anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media; (4) anak dapat melakukan mengelompokkan benda menurut ukuran;

(5) anak berani tampil di depan teman; (6) anak dapat menjawab pertanyaan guru; (7) anak dapat menceritakan pengalamannya; (8) anak dapat menyanyi.

Berdasarkan tujuan tersebut maka materi yang ada haruslah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Materi subtema transportasi di TK Marsudi Siwi Sawit meliputi : (1) jenis-jenis alat transportasi (darat, laut, dan udara); (2) macam-macam alat transportasi (darat, laut, udara); (3) profesi yang mengemudikan alat transportasi; (4) tempat pemberhentian alat transportasi; (5) keselamatan berkendara di jalan raya. Materi subtema transportasi lebih banyak dalam penanaman pengetahuan mengenai bagaimana berperilaku di jalan raya dan bagaimana menjaga keselamatan di jalan raya, berdasarkan Anderson dan Krathwohl (2001: 41) *factual knowledge : the basic elements students must know; procedural knowledge : how to do something*, maka materi subtema transportasi di klasifikasikan ke dalam pengetahuan faktual dan prosedural.

b. Metode Penyampaian dan Kendala Bidang Studi

Berdasarkan wawancara dengan guru, strategi penyampaian pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit sebagian besar mengandalkan metode ceramah, dengan kata lain guru dituntut untuk kreatif dan memiliki kemampuan spasial yang baik untuk bercerita di depan anak-anak. Guru beralih penggunaan metode ceramah di TK Marsudi Siwi Sawit dikarenakan terbatasnya pilihan metode pembelajaran yang ada, sehingga sebagian guru memilih untuk menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada anak. Namun untuk menghindari kebosanan dalam diri anak untuk

beberapa subtema, anak diajak berkunjung ke beberapa tempat yang ada di lingkungan sekitar sekolah, seperti halnya ke tempat produksi tempe dan tahu, pengolahan ikan bandeng, dan juga tempat produksi kue dan roti. Guru menambahkan, metode kunjungan tersebut urung dilaksanakan pada subtema transportasi, hal ini dikarenakan jauhnya lokasi dan biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan kunjungan. Keadaan tersebut membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi subtema transportasi.

Selain terbatasnya metode penyampaian, guru dan kepala sekolah juga menambahkan jika ada beberapa faktor yang membuat pembelajaran subtema transportasi di TK Marsudi Siwi Sawit masih belum ideal, faktor-faktor tersebut diantaranya :

- 1) Guru dihadapkan untuk membenahi sikap anak, seperti anak yang suka marah-marah, anak yang pemalu, dan anak yang penakut.
- 2) Materi subtema transportasi masih belum disadari oleh sebagian besar anak, meskipun anak sudah sering menjumpainya.
- 3) Sulitnya menanamkan sikap dalam subtema transportasi, mengingat materi yang disampaikan masih abstrak bagi sebagian anak.
- 4) Lingkungan yang masih acuh akan keselamatan di jalan membuat materi subtema transportasi seakan sia-sia, hal itu dikarenakan anak memiliki waktu lebih lama untuk melakukan pengamatan di lingkungannya daripada waktu belajar di sekolah.

- 5) Kurang menariknya pengemasan materi subtema transportasi menyebabkan anak lebih tertarik untuk berbicara dengan temannya, memainkan balok kayu, dan mewarnai gambar.

c. Karakteristik Peserta Didik

Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak, kebanyakan mereka tertarik dengan gambar, video, dan juga film animasi seperti *Upin & Ipin*, *Adit Sopo Jarwo*, *Krisna*, dan *Doraemon*. Hasil tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai film animasi, hal ini seperti halnya dengan yang diungkapkan Palmiter dan Elkerton dalam Pujiriyanto (2005:186) anggota dalam kelompok animasi lebih menikmati pembelajaran daripada dalam kelompok teks atau tulisan. Guru menambahkan bahwa dalam beberapa kesempatan anak diputar video dalam pembelajaran dan respon dari anakpun lebih aktif daripada hanya sekedar menggunakan metode ceramah.

Terlepas dari anak-anak yang menyukai film animasi, anak usia dini termasuk ke dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2012:37) mengklasifikasikan anak usia dini masuk kedalam tahap pra operasional (umur 1-7 atau 8 tahun), ciri pokok perkembangan tahap ini adalah penggunaan simbol atau tanda bahasa, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Hal tersebut juga didukung dari hasil wawancara terhadap guru, dimana anak-anak mudah teralih perhatiannya, akan lebih tertarik dengan adanya hal baru dalam hidupnya, dan

juga anak akan lebih aktif dalam beraktifitas, seperti halnya berlari, bermain, dan melakukan kegiatan yang anak sukai lainnya.

Berdasarkan analisis dari hasil observasi tersebut maka dapat disimpulkan perlu dilakukannya pengembangan video animasi pembelajaran guna mendukung pembelajaran subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit. Hal tersebut didasari karena adanya kebutuhan (*need assessment*) akan video animasi pembelajaran pada subtema transportasi.

2. *Design*

Tahapan *design* tidak hanya sekedar mendesain video animasi pembelajaran yang dikembangkan, tahapan *design* juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi penyusunan isi materi (*content*) video animasi pembelajaran, penyusunan naskah, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi media video animasi pembelajaran yang dikembangkan, berikut merupakan penjabaran dari setiap tahapannya :

a. Penyusunan *Content*

Penyusunan materi (*content*) video animasi pembelajaran mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit (terlampir). Selain itu dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK Marsudi Siwi Sawit, dimana guru berharap isi dari video animasi pembelajaran yang dikembangkan dekat dengan keseharian anak, dan juga lebih menekankan pada pendidikan sikap dan karakter anak. Hasil dari

observasi tersebut kemudian peneliti konsultasikan dengan ahli materi (Dosen PGPAUD UNY), ahli materi menitik beratkan keterkaitan materi satu dengan yang lainnya sehingga anak tidak bingung dengan alur video animasi pembelajaran. Berdasarkan materi yang dibutuhkan di TK Marsudi Siwi Sawit dan saran ahli materi maka tersusunlah isi materi video animasi pembelajaran “Salut” yang sudah disetujui oleh ahli materi dan juga guru Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, *content* video animasi pembelajaran “Salut” pada gambar 8 :



Gambar 8. *Content* Video Animasi Pembelajaran “Salut”

b. Penyusunan Naskah

Setelah *content* video animasi pembelajaran tersusun langkah selanjutnya adalah mengembangkan *content* ke dalam sebuah satu kesatuan alur video animasi pembelajaran. Penyesuaian materi ke dalam cerita video animasi pembelajaran “Salut” pada tabel 9 :

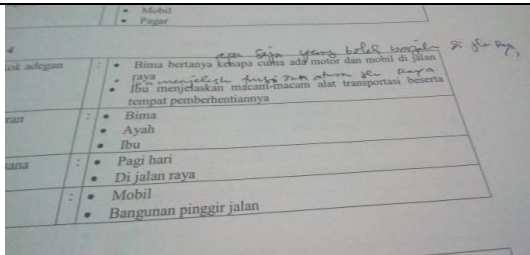
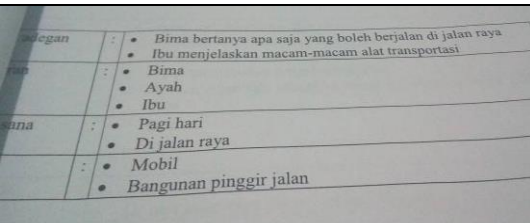
Tabel 9. Alur Materi Video Animasi Pembelajaran

Segmen	Bentuk Segmen	Pelaku
Pembukaan	Pembukaan Program	Bima dan Ibu Guru
Segmen I	Berdoa sebelum bepergian	Bima dan Ayah
Segmen II	Keselamatan Berkendara	Bima, Ayah dan Ibu
Segmen III	Macam-macam alat transportasi	Bima dan Ibu
Segmen IV	Rambu lampu lalu lintas	Bima, Ayah dan Ibu
Segmen V	Keselamatan berkendara roda dua	Bima dan Ibu
Segmen VI	Kebersihan di jalan raya	Bima dan Ibu
Segmen VII	Cara menyebrang jalan	Bima, Ayah dan Ibu
Segmen VIII	Alat transportasi khas Yogyakarta (Andong, dan becak)	Bima, Ayah dan Ibu
Penutup	Penutupan Program	Bima

Setelah penyusunan materi ke dalam alur cerita video animasi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah membuat tiap adegan (*treatment*). *Treatment* sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan menyusun setiap adegan agar cerita menjadi lebih menarik dan sesuai dengan alur video. Setelah *treatment* selesai disusun langkah selanjutnya adalah menyusun skenario, menyusun skenario sendiri adalah kegiatan membagi setiap shot/pengambilan gambar sehingga dapat menjadi satu kesatuan video animasi yang menarik untuk dilihat.

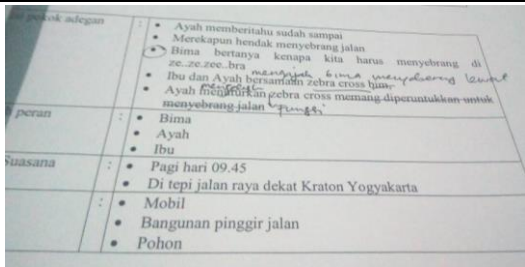
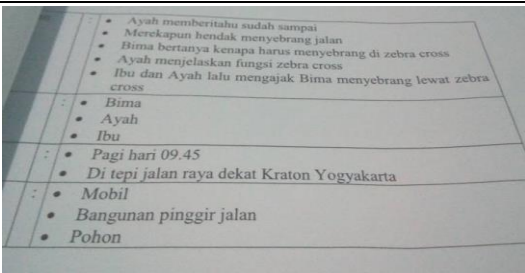
Setelah naskah selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah melakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli media mengenai naskah yang telah dibuat. Dalam hal ini ahli materi memberikan masukan pada *treatment*, yang mana terdapat kalimat yang tidak sesuai dan harus diubah, *treatment* yang direvisi pada tabel 10 :

Tabel 10. Revisi *Treatment* 1

Scene 4 Sebelum Direvisi	
	
Scene 4 Sesudah Direvisi	
	

Selain scene 4, scene 7 juga harus diubah karena terdapat kalimat yang tidak sesuai dan juga penambahan materi untuk lebih memperjelas anak, perubahan pada scene 7 pada tabel 11 :

Tabel 11. Revisi *Treatment* 2

Scene 7 Sebelum Direvisi	
	
Scene 7 Sesudah Direvisi	
	

Setelah bagian naskah yang perlu direvisi selesai dibenahi, langkah selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kembali dengan ahli materi dan ahli media. Akhirnya naskahpun disetujui sehingga dapat menjadi acuan pengembangan media video animasi pembelajaran “Salut” (Naskah terlampir).

c. Penyusunan Instrument

Penyusunan instrument yang dilakukan ditahapan *design* merupakan ciri khas dari metode pengembangan ADDIE. Selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga diharuskan merancang langkah evaluasi produk yang dikembangkan. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrument yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrument yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing, berikut instrument-instrument yang dikembangkan :

- 1) Instrument ahli materi (terlampir)
- 2) Instrument ahli media (terlampir)
- 3) Instrument respon guru (terlampir)
- 4) Instrument pengamatan peserta didik (terlampir)

Instrument yang disusun tersebut dikembangkan dan dikonsultasikan kepada validator instrument. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrument yang masih belum sesuai, pada akhirnya instrument selesai disusun dan disetujui oleh validator instrument.

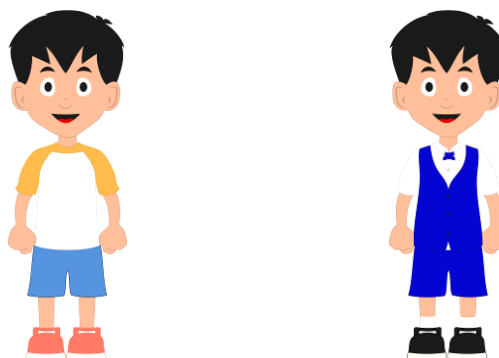
3. *Development*

Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah yang saling berurutan, langkah pertama merupakan pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan produk. Langkah kedua yaitu penilaian (*review*) ahli materi dan ahli media, di dalam langkah ini jika media belum mendapatkan kategori layak maka dilaksanakan revisi hingga mencapai skor yang masuk ke dalam kategori layak. Setelah mendapatkan kategori layak maka produk akan dilanjutkan ke langkah terakhir tahapan design yakni *pilot test*, berikut merupakan penjabaran ketiga tahapan tersebut :

a. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran

Pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” dimulai dengan mendesain karakter yang akan menjadi tokoh di dalam video animasi tersebut. Dimana dalam video animasi Pembelajaran “Salut” sendiri terdapat 4 tokoh utama yaitu Bima, Ibu, Ayah, dan Ibu Guru, keempat tokoh tersebut adalah sebagai berikut :

1) Bima

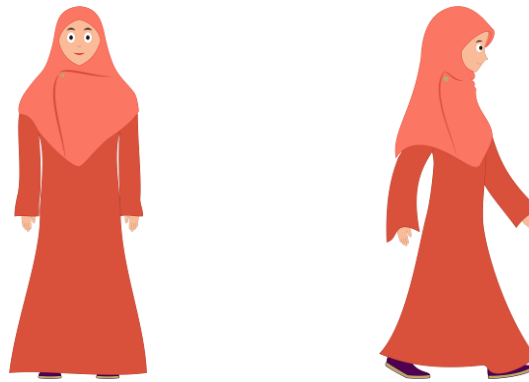


Gambar 9. Tokoh Bima

Bima Merupakan tokoh utama di dalam video animasi pembelajaran “Salut”. Bima adalah pribadi yang riang, percaya diri, dan rasa ingin tahunya

yang besar. Karakter Bima menggambarkan karakteristik anak usia dini yang termasuk ke dalam tahap pra operasional kongkrit. Tokoh utama Bima dikemas dengan dua versi yang pertama ketika berada di sekolah, dan yang kedua ketika berada di luar sekolah.

2) Ibu

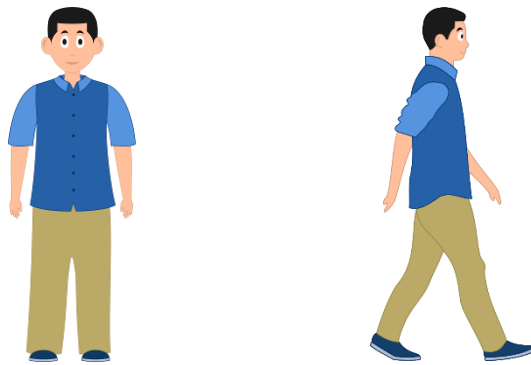


Gambar 10. Tokoh Ibu

Tokoh ibu merupakan tokoh pendukung karakter utama hal ini untuk menggambarkan kedekatan seorang ibu dengan anaknya. Ibu sendiri merupakan pribadi yang penyayang, penyabar, dan penuh perhatian. Karakter ibu dikemas menggunakan baju merah muda dan sepatu ungu, dimana pemilihan warna tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak perempuan. Selain itu, tokoh ibu yang banyak dimunculkan di dalam video animasi pembelajaran “Salut” bertujuan untuk menarik perhatian anak perempuan, hal ini dikarenakan mengingat sebagian besar materi subtema transportasi adalah materi maskulin yang jarang disukai anak perempuan. Keadaan tersebut senada dengan Motter dalam William (1996: 298) kaum perempuan lebih tidak tertarik pada bidang teknologi/teknik dibandingkan

kaum laki-laki sehingga kaum wanita merasa tidak cocok untuk bekerja di bidang teknik.

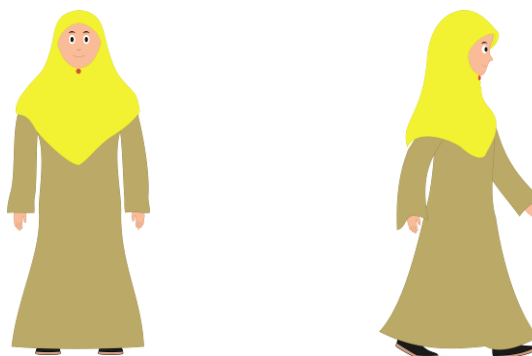
3) Ayah



Gambar 11. Tokoh Ayah

Ayah sosok pemimpin keluarga, selain itu ayah juga sosok penyabar ketika Bima bertanya ayah dengan runtut menjelaskan hingga Bima paham. Tokoh ayah dikemas menggunakan warna biru yang merupakan warna kesukaan anak laki-laki, selain itu celana berwarna coklat menandakan kedewasaan karakter ayah.

4) Ibu Guru





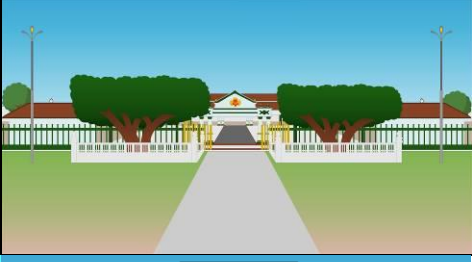

Gambar 12. Tokoh Ibu Guru

Berbeda dari karakter yang lain, tokoh ibu guru disesuaikan dengan keseharian anak-anak di sekolah, hal ini bisa dilihat dari penyesuaian seragam yang dikenakan disesuaikan dengan seragam guru yang ada di TK Marsudi

Siwi Sawit. Selain seragam guru, seragam yang dikenakan Bimapun sesuai dengan seragam yang diperuntukan anak-anak di TK Marsudi Siwi Sawit, hal ini memudahkan siswa dalam memahami karena keberadaan aspek disekitarnya yang ditampilkan di dalam video animasi pembelajaran “Salut”. Selain itu karakter guru disesuaikan dengan kemampuan guru TK yang aktif dan kreatif.

Langkah selanjutnya setelah desain karakter adalah membuat gambar latar (*background*) yang akan digunakan di dalam video animasi pembelajaran “Salut”. Pada awalnya pengembang berniat menampilkan *background* yang beraliran kartun, namun karena keberadaan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat di dalam video animasi pembelajaran “Salut” menuntut pengembang beralih ke aliran gambar realis. Selain itu *background* dibuat dan disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak, seperti halnya gambar bangunan TK yang disesuaikan dengan bentuk asli TK Marsudi Siwi Sawit. *Background* beserta deskripsinya pada tabel 12 :

Tabel 12. *Background* Animasi Salut

No.	<i>Backgorund</i>	Deskripsi
1.		Bentuk gambar TK di dalam video animasi pembelajaran “Salut” yang disesuaikan dengan bangunan asli TK Marsudi Siwi Sawit.
2.		Lampu merah yang digambar berdasarkan lampu merah di Jalan Bantul tepatnya di Kasongan, yang mana dekat dengan lingkungan anak.
3.		Tampilan alun-alun utara yang hadir dalam bentuk gambar animasi, mulai dari ringin kembarnya, pagar hingga Kraton Yogyakarta.
4.		Keberadaan Pabrik Gula Madukismo yang dekat dengan tempat tinggal anak dikemas ke dalam salah satu materi video animasi pembelajaran “Salut”

Setelah komponen *background* dan karakter selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah menggerakkan karakter dan obyek (*animating*) serta menyatukannya dengan *background*. Tahap *animating* juga mencakup pengemasan materi ke dalam tampilan video animasi, seperti halnya materi macam-macam alat transportasi yang dikemas dengan animasi dan narasi serta suara latar (*backsound*) untuk menarik perhatian anak, tampilan materi dikemas dalam animasi beserta deskripsinya pada tabel 13 :









Tabel 13. Deskripsi Materi

No.	Tampilan Materi	Deskripsi
1.		Tampilan materi pengenalan macam-macam alat transportasi, transportasi darat, transportasi air, dan transportasi udara.
2.		Tampilan materi helm sebagai komponen keselamatan bagi pengendara sepeda motor
3.		Tampilan materi keutamaan membuang sampah di tempat sampah
4.		Tampilan materi yang berupa ajakan untuk anak agar menjaga lingkungan sekitar bersih
5.		Tampilan materi menyebrang jalan dengan aman dan benar
6.		Tampilan materi alat transportasi khas yogyakarta

Setelah tahap *animating* selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah memberikan suara pada karakter animasi (*dubbing*), selain itu dilakukan pula

penyesuaian gerak bibir (*lypsinc*) dengan suara dari pengisi suara. Tokoh beserta pengisi suaranya pada tabel 14 :

Tabel 14. Tokoh dan Pengisi Suara

No.	Tokoh	Pengisi Suara
1.	 Bima	 Calista Devi Handaru
2.	 Ibu Bima	 Pitri Indah Nurhasanah
3.	 Ayah Bima	 Eggi Sutanto
4.	 Ibu Guru	 Yanuri Pangestuti

Setelah semua komponen sudah siap, langkah selanjutnya menggabungkan antar komponen ke dalam sebuah shot (*composting*). Setelah *composting* selesai dilakukan tahap selanjutnya adalah penggabungan beberapa shot menjadi satu kesatuan alur video (*editing*). Setelah semua selesai di edit langkah terakhir adalah mengubah file *editing* ke dalam file video (*rendering*). Langkah *rendering* dimaksudkan agar video dapat diputar di berbagai player dan piranti lain selain komputer, berikut merupakan

tampilan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang sudah selesai dikembangkan pada tabel 15 :

Tabel 15. Tampilan Video Animasi Pembelajaran “Salut”

No.	Tampilan Video	Deskripsi
1.		Tampilan awal video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas”
2.		Tampilan salah satu materi dalam video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas”
3.		Tampilan suasana kelas dalam video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas”
4.		Tampilan suasana liburan keluarga Bima sesampainya di parkir wisata Kraton Yogyakarta
5.		Tampilan rangkuman yang bertujuan untuk mengingat kembali apa yang sudah dipelajari dalam video animasi pembelajaran “Salut

b. *Review Ahli Materi dan Review Ahli Media*

Tahap penilaian (*review*) merupakan tahap awal evaluasi media, dalam tahap ini sebuah media akan diuji kelayakannya secara konseptual oleh ahli

materi dan ahli media, berikut merupakan penjabaran dari prosedur *review* oleh para ahli :

1) *Review* Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan salah satu Dosen PGPAUD FIP UNY, tugas dari seorang ahli materi menilai aspek kualitas pembelajaran serta aspek isi dan tujuan media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas”, berikut merupakan hasil *review* dari ahli materi :

Tabel 16. Hasil *Review* dari Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Kualitas pembelajaran	9	3,67	Layak
Isi dan tujuan media	6	3,67	Layak
Rata-rata		3,67	Layak

Secara keseluruhan hasil *review* ahli materi di atas mendapatkan skor 3,67, berdasarkan kriteria kelayakan produk Widoyoko (2012: 108) skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik dan jika dikonversi masuk ke dalam kategori layak. Ahli materi lantas memberikan penilaian layak tanpa revisi dan boleh diuji cobakan, hasil tersebut membuat media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” layak masuk ke tahap *pilot test*.

2) *Review* Ahli Media



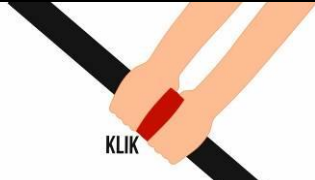







Selain ahli materi media video animasi pembelajaran “Salut” juga direview oleh ahli media, dimana yang menjadi ahli media adalah Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY. Ahli media bertugas menilai segi kualitas media video animasi pembelajaran “Salut”, *review* ahli media pada tabel 17 :

Tabel 17. Hasil *Review* Ahli Media

Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Kualitas media pembelajaran	11	3,27	Layak
Rata-rata		3,27	Layak

Secara keseluruhan hasil *review* ahli media di atas mendapatkan skor 3,27, berdasarkan kriteria kelayakan produk Widoyoko (2012: 108) termasuk ke dalam kategori baik dan jika dikonversi masuk ke dalam kategori layak. Namun berbeda dengan ahli materi yang memberikan penilaian layak tanpa revisi, ahli media memberikan penilaian layak dengan revisi sesuai saran. Saran dari ahli media berupa penggantian musik latar (*background*) video yang tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini, kemudian pengubahan sudut pengambilan gambar pada beberapa adegan di dalam video, serta beberapa adegan yang masih perlu dibenahi, berikut revisi saran ahli media pada tabel 18 :

Tabel 18. Revisi *Review* Ahli Media

No.	Sebelum	Sesudah
1.	 <p>Angle shot medium close up kurang tepat</p>	 <p>Perubahan angle shot menjadi close up</p>
2.	 <p>Angle shot terlalu jauh dan text terlalu kecil</p>	 <p>Perubahan angle shot dan text diperbesar</p>
3.	 <p>Gerakan patah-patah</p>	 <p>Gerakan diperhalus</p>
4.	 <p>Mobil serupa dengan mobil Bima</p>	 <p>Perubahan mobil diganti motor karena mobil serupa dengan mobil Bima</p>
5.	 <p>Gerakan text patah-patah</p>	 <p>Gerakan text diperhalus</p>

Selain itu, karena backsound “gundul-gundul pacul” yang dipilih termasuk dalam jenis musik kontemporer. Dimana jenis musik kontemporer tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih dalam tahap pengenalan nada dan tempo (*beat*) dasar musik. Setelah mendapat saran dari

ahli media akhirnya backsound “gundul-gundul pacul” diganti dengan backsound instrumental “naik becak”. Pemilihan instrumental “naik becak” dikarenakan nada dan *beat* musik sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setelah melakukan tahap revisi sesuai saran ahli media, video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” kembali di *review* oleh ahli media.

Berikut hasil *review* ahli media pada tabel 19 :

Tabel 19. Hasil *Review* Ahli Media yang Kedua

Aspek Penilaian		Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Kualitas pembelajaran	media	11	3,54	Layak
Rata-rata			3,54	Layak

Secara keseluruhan hasil *review* ahli media di atas mendapatkan skor 3,54 berdasarkan kriteria kelayakan produk Widoyoko (2012: 108) skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik dan jika dikonversi masuk ke dalam kategori layak. Ahli media lantas memberikan penilaian layak tanpa revisi dan boleh diuji cobakan, hasil tersebut membuat media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” layak masuk ke tahap *pilot test*.

c. *Pilot Test*

Setelah media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Media video animasi pembelajaran “Salut” kembali masuk ke dalam tahap pengujian penggunaan produk terbatas (*pilot test*), pada tahap ini video animasi pembelajaran “Salut” ditonton oleh 6 anak Kelompok B TK Marsudi Siwi dan Guru pengampu Kelompok B. Tahap ini untuk mengetahui kualitas media video

animasi pembelajaran “Salut” jika digunakan oleh target sasaran, penilaiannya sendiri dilakukan oleh Guru pengampu yang mengamati anak ketika menonton video animasi pembelajaran “Salut”. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan anak mengenai pendapat mereka setelah menonton video animasi pembelajaran “Salut”. Wawancara yang dilakukan dimaksudkan untuk mengecek kembali kebenaran hasil pengamatan yang dilakukan Guru, berikut hasil *pilot test* pengamatan anak pada tabel 20 :

Tabel 20. Hasil *Pilot Test* Pengamatan Anak

Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Materi dan pembelajaran	7	0,97	Layak
Media	5	1	Layak
Rata-rata		0,98	Layak

Berdasarkan hasil *pilot test* pengamatan anak, secara keseluruhan media video animasi pembelajaran “Salut” mendapatkan skor 0,98, yang jika dilihat dalam Widoyoko (2012: 109) termasuk ke dalam kategori layak. Tanggapan anak-anak setelah menonton video animasi pembelajaran “Salut” pun menyatakan senang bisa menonton dan belajar, terlebih anak-anak selama pemutaran video ikut berinteraksi semisal dalam satu adegan ayah sedang membaca doa dan anak-anakpun sontak mengikutinya. Pengambilan data tidak sebatas respon anak melainkan guru juga termasuk, mengingat anak-anak belum bisa memutar video secara mandiri dan juga dalam penggunaannya media video animasi pembelajaran “Salut” secara khusus didesign agar guru dapat menerangkan apa yang ada di dalam video animasi pembelajaran “Salut”. Berikut hasil *pilot test* respon guru pada tabel 21 :

Tabel 21. Hasil *Pilot Test* Respon Guru

Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Materi dan pembelajaran	6	3,5	Layak
Media	9	3,22	Layak
Rata-rata		3,26	Layak

Berdasarkan hasil *pilot test* respon guru, secara keseluruhan media video animasi pembelajaran “Salut” mendapatkan skor 3,26, yang jika dilihat dalam Widoyoko (2012: 108) termasuk ke dalam kategori sangat baik dan jika dikonversi masuk ke dalam kategori layak. Guru merespon tentang keberadaan media video animasi pembelajaran “Salut” sangat membantu guru dan lebih mudah dalam mengondisikan anak sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan kegiatan *pilot test* berjalan lancar, respon dari anak dan gurupun diluar dari harapan peneliti. Video animasi pembelajaran “Salut” yang telah dikembangkan bisa diterima dan dapat digunakan sebagaimana mestinya, terlebih lagi anak-anak yang aktif dan senang tanpa diketahui mereka sedang belajar dan merekam pengetahuan. Tahap *pilot test* selesai dilakukan dan media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” siap masuk di tahap uji coba pemakaian.

4. *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan kegiatan uji coba pemakaian media video animasi pembelajaran “Salut” dalam proses pembelajaran di kelas, namun sebelum itu dilakukan terlebih dahulu dilakukan pengondisian terhadap guru dan anak, berikut penjabaran tahap *implementation* :

a. Mempersiapkan Guru dan Anak

Kegiatan mempersiapkan guru dan anak adalah tahap pengondisian awal sebelum uji coba pemakaian dilaksanakan. Dalam hal ini guru dipersiapkan mengenai tata cara menggunakan, tujuan pembelajaran, serta model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini tentu saja diharapkan agar guru lancar dalam menggunakan video animasi pembelajaran “Salut” selama proses uji coba pemakaian berlangsung.

Persiapan terhadap anak tentu berbeda halnya dengan persiapan terhadap guru. Persiapan terhadap anak hanya sebatas pemberitahuan mengenai pembelajaran yang dilakukan akan menonton video animasi tanpa adanya pemberitahuan video animasi seperti apa yang akan diputarkan nantinya. Hal itu dilakukan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak ketika proses pembelajaran dilakukan, di sisi lain hal tersebut juga agar membantu proses uji coba pemakaian sehingga dapat berjalan lancar sesuai dengan model pembelajaran yang sudah disusun dan disesuaikan dengan penggunaan video animasi pembelajaran “Salut” di dalamnya.

b. Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian merupakan tahap penerapan video animasi pembelajaran “Salut” di dalam proses pembelajaran di kelas, pada tahap uji coba pemakaian secara penuh dilakukan oleh guru dan anak-anak tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Pengambilan data masih sama seperti halnya dengan *pilot test* yakni pengamatan anak dan respon guru, yang

membedakan hanya jumlah sample anak menjadi dua kali lipat dari jumlah sampel *pilot test* dan tentunya sampel yang diambil merupakan anak yang berbeda dari sampel *pilot test*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak. Berikut hasil uji coba pemakaian pengamatan anak pada tabel 22 :

Tabel 22. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Pengamatan Anak

Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Materi dan pembelajaran	7	1	Layak
Media	5	0,87	Layak
Rata-rata		0,93	Layak

Hasil uji coba pemakaian respon pengamatan anak mendapatkan skor 0,93 yang jika dilihat dalam Widoyoko (2012: 109) termasuk ke dalam kategori layak. Respon anak selama pemutaran video animasi pembelajaran “Salut” pun sebagian besar menyatakan senang karena bisa belajar dan menonton video animasi bersama teman yang lain. Bahkan ada saran dari anak-anak agar durasi video animasi pembelajaran “Salut” ditambah atau setidaknya membuat video lagi agar mereka bisa menonton video lagi nantinya. Tidak hanya dari anak-anak gurupun juga memberikan penilaian, hasil penilaian respon guru pada tabel 23 :

Tabel 23. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Guru

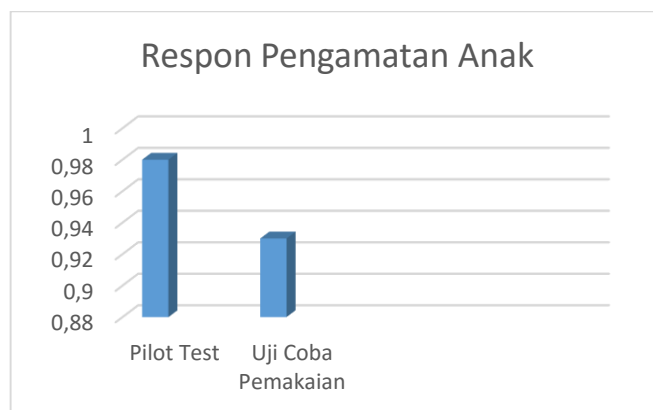
Aspek Penilaian	Σ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Materi dan pembelajaran	6	3,33	Layak
Media	9	3,8	Layak
Rata-rata		3,56	Layak

Secara keseluruhan hasil uji coba pemakaian respon guru mendapatkan skor 3,56 yang jika dilihat dalam Widoyoko (2012: 108) termasuk ke dalam kategori layak. Respon guru berupa keinginan jika kedepannya TK Marsudi

Siwi Sawit diajak bekerja sama dalam pengembangan media pembelajaran seperti halnya video animasi pembelajaran “Salut” sehingga dari kerja sama tersebut akan menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas nantinya. Guru juga mengungkapkan bahwa TK Marsudi Siwi Sawit baru kali ini diajak kerja sama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Sebelumnya hanya mendapat hibah media pembelajaran yang tidak semua dari media itu bisa digunakan untuk proses pembelajaran di kelas.

5. *Evaluation*

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dari tahap *analysis* hingga *implementation* didapat data dari hasil *pilot test* dan uji coba pemakaian, data tersebut dibedakan menjadi dua sesuai dengan sasaran yang memberikan penilaian, berikut merupakan tampilan data dari respon pengamatan anak selama *pilot test* dan uji coba pemakaian :

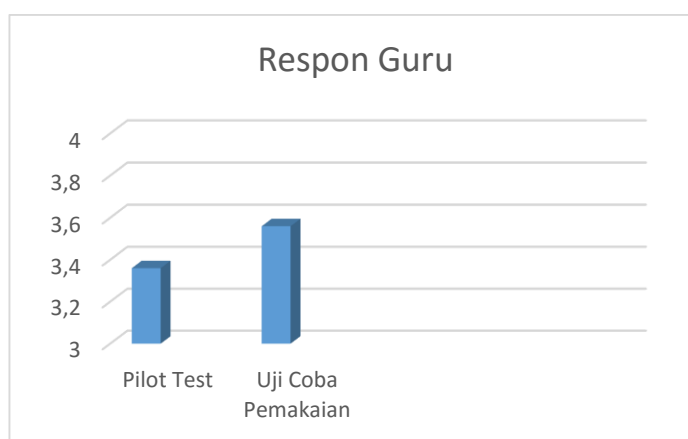


Gambar 13. Respon Pengamatan Anak

Data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan respon pengamatan anak antara *pilot test* dengan uji coba pemakaian, hal itu menandakan semakin banyak kuantitas anak semakin banyak pula

keanekaragaman individu di dalamnya. Penurunan beberapa point tersebut tidak menjadi masalah berarti dikarenakan media video animasi pembelajaran “Salut” masih berada di dalam kategori layak jika dilihat dalam Widoyono (2012: 108).

Selain hasil respon pengamatan anak dalam prosedur evaluasi media didapat pula hasil respon guru, berikut merupakan hasil respon guru selama *pilot test* dan uji coba pemakaian :



Gambar 14. Respon Guru

Berbeda halnya dengan hasil respon pengamatan anak yang mengalami penurunan beberapa point pada uji coba pemakaian. Hasil dari respon guru menunjukkan peningkatan point dibandingkan pada saat *pilot test*, hasil ini menandakan kesiapan guru untuk menggunakan media video animasi pembelajaran “Salut” dalam pembelajaran di kelas. Video animasi pembelajaran “Salut” memang ditujukan untuk anak Kelompok B namun untuk penggunaannya harus dalam control guru pengampu sehingga keberhasilan penggunaan media video animasi pembelajaran “Salut” juga ditentukan oleh kesiapan guru pengampu dalam mengkombinasikan antara

materi yang sudah ada dalam media pembelajaran dan materi yang disampaikan secara langsung.

Penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” yang telah dilakukan oleh peneliti pun berdasarkan hasil dari evaluasi media tersebut dinyatakan sudah mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat menghasilkan produk berupa media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” yang layak digunakan untuk pembelajaran di Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan adalah untuk menghasilkan produk media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit. Pengembangan yang dilakukan menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Imlementation*, dan *Evaluation* (ADDIE) dari Robert Maribe Branch (2009:17) yang telah dimodifikasi. Tahap *analysis* bertujuan menganalisis kebutuhan (*need assessment*) sasaran, tahapan di dalam proses analisis pun mengadaptasi taksonomi variabel pembelajaran dari Reigeluth (1983:397). Analisis tujuan dan karakteristik bidang studi, tujuan pembelajaran subtema transportasi di TK Marsudi Siwi Sawit : (1) anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan; (2) anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi dengan seimbang; (3) anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media; (4) anak dapat melakukan mengelompokkan benda menurut ukuran; (5) anak berani tampil di depan teman; (6) anak dapat menjawab pertanyaan guru; (7)

anak dapat menceritakan pengalamannya; (8) anak dapat menyanyi. Materi subtema transportasi terdiri dari : (1) macam-macam alat transportasi; (2) perilaku selama di jalan raya; (3) keselamatan di jalan raya. Anderson dan Krathwohl (2001: 41) *factual knowledge : the basic elements students must know; procedural knowledge : how to do something*. Berdasarkan pemaparan Anderson dan Krathwohl tersebut materi subtema transportasi termasuk ke dalam pengetahuan faktual dan prosedural dikarenakan adanya materi pengenalan dasar yang harus diketahui anak serta keberadaan materi tata cara berkendara dengan baik dan aman.

Analisis metode penyampaian dan kendala bidang studi, analisis metode penyampaian didapati guru menggunakan metode ceramah (*story telling*). Kendala bidang studi yang dihadapi berupa ketidak sesuaian metode penyampaian dengan karakteristik materi subtema transportasi yang termasuk dalam pengetahuan faktual dan prosedural. Selain itu metode kunjungan idealnya menunjang anak untuk mengetahui pengetahuan procedural yang menjadi sebagian besar materi subtema transportasi urung dilaksanakan, hal ini dikarenakan jauhnya lokasi dan biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan kunjungan. Analisis karakteristik peserta didik, anak yang mudah teralih perhatiannya, anak lebih menyukai hal-hal baru seperti aimasi dan hal yang baru dilingkungannya. Anak yang mudah teralih perhatiannya dan anak menyukai hal-hal baru seperti animasi merupakan tanda anak termasuk dalam karakteristik anak usia dini. Piaget dalam Trianto (2011, 16) pada masa ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak mulai memiliki

perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitar, orang tua menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya. Dari tiga tahap analisis tersebut dapat disimpulkan pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” perlu dilakukan guna mendukung pembelajaran subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.

Pengembangan video animasi pembelajaran dikarenakan animasi dapat mengemas materi yang sulit dihadirkan seperti materi subtema transportasi, Smaldino dkk (2008: 312) *time and space can also be manipulated by animation, the technique that takes advantage of persistence of vision to give motion to otherwise inanimate objects*. Selain itu pemilihan video, dikarenakan video dapat mengakomodasi penyampaian materi faktual dan prosedural yang ada di materi subtema transportasi, Smaldino dkk (2008: 310) *video can enhance the text-book by showing process, and video can take an element of emotion or the desire for affective learning*. Untuk menindaklanjuti kebutuhan tersebut, tahap design dilakukan dan diawali dengan penyusunan materi dalam video disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di TK Marsudi Siwi Sawit, materi lebih ditekankan pada pendidikan sikap dan karakter untuk anak. Materi yang sudah ditentukan disesuaikan dan didokumentasikan ke dalam naskah pengembangan media video animasi. Langkah selanjutnya penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan, penyesuaian terhadap produk agar evaluasi yang dilakukan dapat tepat sasaran. Instrument

yang disusun berupa instrument ahli materi, instrument ahli media, instrument respon guru, dan instrument pengamatan peserta didik.

Setelah tahap design selesai dilakukan, media video animasi pembelajaran lantas masuk ke dalam tahap development, tahap development bertujuan untuk menghasilkan produk video animasi pembelajaran “Salut”. Pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” difokuskan pada lama durasi yang disesuaikan dengan rentang konsentrasi anak, Neville (2007: 103) *by 5, most children can ignore minor distractions. Alone, they will focus on a single interesting activity for 10 or 15 minutes and on an assigned task for 4-6 minutes if it's easy and interesting.* Setelah video animasi pembelajaran “Salut” selesai dikembangkan, video animasi pembelajaran “Salut” masuk dalam pengujian konseptual oleh ahli materi dan ahli media (*review*). Dalam tahap review ini media pembelajaran akan dinilai kelayakan materi dan kualitas media itu sendiri. Hasil dari review ahli materi menunjukkan materi yang layak tanpa revisi dan siap dilanjutkan ke tahap pilot test. Hasil review ahli media, produk mendapat revisi dan tahap revisipun dilakukan, setelah revisi dilakukan ahli media kembali melakukan review dan memberikan penilaian layak tanpa revisi dan layak ke tahap *pilot test*.

Dalam *pilot test* video animasi pembelajaran mendapat kategori layak dari penilaian respon pengamatan anak, dan anak sangat antusias serta menikmati setiap menit hingga video selesai. Tak hanya itu, hasil respon guru menyatakan layak dan guru tertarik untuk menggunakan video animasi pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Produk kemudian masuk ke

dalam tahap uji coba terakhir yakni uji coba pemakaian, dimana produk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas, dan guru memegang kendali penuh. Hasil uji coba pemakaian media video animasi pembelajaran “Salut” mendapat kategori layak dari respon pengamatan anak dan guru.

Langkah terakhir adalah tahap analisis data dari tahapan evaluasi media yang dilakukan dalam menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran. Perubahan hasil antara pilot test dan hasil uji coba pemakaian respon pengamatan anak disimpulkan masih dalam kategori layak mengingat kuantitas anak yang banyak sehingga membuat keunikan pada diri anak semakin banyak dan beragam pula respon yang didapat. Hasil berbeda ditunjukkan respon guru yang mengalami peningkatan, hasil tersebut menunjukkan kesiapan guru dalam menggunakan video animasi pembelajaran “Salut” dalam pembelajaran di kelas. Setelah melalui prosedur pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B di TK Marsudi Siwi Sawit dinyatakan layak dan telah selesai dikembangkan.

C. Keterbatasan Pengembangan

Di dalam setiap pengembangan tentu saja terdapat keterbatasan yang dihadapi, berikut merupakan keterbatasan pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” yang peneliti lakukan :

1. Dalam melakukan revisi media tidak bisa kembali ke tahap mengubah alur cerita, hal ini dikarenakan metode pengembangan yang digunakan

bukan metode ADDIE yang bersiklus dan tidak bisa kembali ke tahap sebelumnya.

2. Dalam metode pengembangan tidak mencapai tahap produksi secara massal karena media yang dikembangkan khusus untuk sasaran.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan prosedur pengembangan, hasil penelitian dan juga pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah sistematis pengembangan video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” menggunakan prosedur pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Tahap *analysis*, (a) *analysis* tujuan dan karakteristik bidang studi; (b) *analysis* metode penyampaian dan kendala bidang studi; (c) *analysis* karakteristik peserta didik. Tahap *design*, (a) penyusunan *content*; (b) penyusunan naskah; (c) penyusunan instrument. Tahap *development*, (a) pengembangan video animasi pembelajaran “Salut”; (b) *review* ahli materi dan ahli media; (c) *pilot test*. Tahap *implementation*, (a) mempersiapkan guru dan anak; (b) uji coba pemakaian. Tahap *evaluation*, (a) evaluasi formatif; (b) evaluasi sumatif.
2. Kelayakan media video animasi pembelajaran “Salut”, *review* ahli materi dan ahli media, *pilot test*, dan uji coba pemakaian. *Review* ahli materi mendapat skor rata-rata 3,67 dengan kategori layak tanpa revisi. *Review* ahli media tahap I mendapat skor rata-rata 3,27 dengan kategori layak dengan revisi sesuai saran. *Review* ahli media tahap II mendapatkan skor rata-rata 3,54 dengan kategori layak tanpa revisi serta berhak masuk ke dalam tahap *pilot test*. Tahap *pilot test*, respon pengamatan anak

mendapatkan skor rata-rata 0,98 dengan kategori layak, Respon guru mendapatkan skor rata-rata 3,26 dengan kategori layak. Uji coba pemakaian, respon pengamatan anak mendapatkan skor rata-rata 0,93 dengan kategori layak, respon guru mendapatkan skor rata-rata 3,56 dengan kategori layak. Dari keseluruhan prosedur kelayakan media yang dilakukan didapat hasil video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” mendapat kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Adapun saran dari hasil pengembangan media video animasi pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B di TK Marsudi Siwi Sawit adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk guru-guru guna meningkatkan kemampuan guru.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan video pembelajaran sebagai metode alternatif jika metode pengamatan langsung belum bisa dilaksanakan.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menindaklanjuti video animasi pembelajaran “Salut” untuk digunakan pada penelitian eksperimen, ataupun penelitian tindakan kelas.

C. Diseminasi Produk dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Produk video animasi pembelajaran dapat didiseminasikan melalui beberapa cara yaitu dengan melalui media cetak, media elektronik dan tatap muka.

- a. Melalui media cetak yaitu dengan cara membuat karya tulis ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal, buletin, majalah, koran atau pada acara lomba karya tulis ilmiah di universitas tertentu.
- b. Diseminasi melalui media elektronik dengan cara membuat karya tulis ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal *online* atau pada lomba karya tulis ilmiah di universitas tertentu.
- c. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara memperkenalkan produk video animasi pembelajaran melalui seminar dan diskusi ilmiah yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, perkembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.
- d. Diseminasi melalui kegiatan tatap muka dengan cara melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan, guru PAUD atau kepada pihak-pihak yang tertarik dengan video animasi pembelajaran.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan video animasi pembelajaran “Salut” pada subtema transportasi untuk anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit meliputi :

- a. Publikasi video menggunakan laman berbagi video agar mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

- b. Pengembangan video animasi pada materi lain guna memberikan guru pilihan untuk menerapkan metode yang akan digunakan.
- c. Eksport video diberbagai ekstensi file agar dapat diputar di berbagai platform.

DAFTAR PUSTAKA


- Anderson, W.L., & Krathwohl, R.D., (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Addison Wesley Longman.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media.
- Budiningsih, A. (2011). *Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Farindhani, D.A. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Subtema Cara Hidup Manusia, Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Ketanggungan. Thesis*. Yogyakarta: Pasca UNY.
- Garcia, A.L. (2012). *Principles of Animation Physics. Journal*. San Jose State University: SIGGRAPH.
- Gumelar, M.S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: PT Indeks.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*(7th ed). New Jersey: Pearsons Education.
- Jones, A., & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation*. United States of America: Thompson Course Technology PTE.
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1987). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Cambridge: Harper & Row Publisher.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.

- Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. New York: Routledge.
- Morisson, G.S. (2012). *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. (Terjemahan: Romadhona, S., & Widiastuti, A.). Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neville, H.F. (2007). *Is This a Phase?*. Seattle: Parenting Press.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pujiriyanto. (2005). *Strategi Pemanfaatan sebagai Alat dan Media Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT UNY Press.
- Reigeluth, C.M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: an Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Elrbaum Associates.
- Safitri, R. (2015). *Buku Guru PAUD/TK B-Semester 2*. Jawa Tengah: Mediatama.
- Seels, B.B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology : The Definition and Domains of The Field*. (Terjemahan: Prawiradilaga, D.S., Rahardjo, R., Miarso, Y., dkk). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Smaldino, E.S., Russel, J.D., Heinich, R., et al. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*(8th ed). New Jersey: Pearson Education.
- Smith, M.K. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. (Terjemahan: Shaleh, A.Q). Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/MO dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian BAPPEDA



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
 Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN
Nomor : 070 / Reg / 1286 / S1 / 2017

Menunjuk Surat : Dtdl : Fakultas Ilmu Pendidikan, Nomor : 1929/UN34.11/PI/2017
 Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
 Tanggal : 29 Maret 2017 Perihal : Permohonan Izin Penelitian


Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
 b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
 c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.


Diizinkan kepada
 Nama : **RISWAN HAFIDH FAJRI ROMADHONA**
 P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Karangmalang, Yogyakarta**
 NIP/NIM / KTP : **13105241052**
 Nomor Telp./HP : **089506751075**
 Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN "ALUT : SADAR LALU LINTAS" BERBASIS ANIMASI 2D PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK B TK MARSUDI SIWI SAWIT PANGGUNGHARJO SEWON BANTUL**
 Lokasi : **TK Marsudi Siwi Sawit**
 Waktu : **31 Maret 2017 s.d 31 Mei 2017**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperluasnya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.



Dikeluarkan di : **B a n t u l**
 Pada tanggal : **31 Maret 2017**

A.n. Kepala
 Kepala Bidang Pengendalian
 Penelitian dan Pengembangan 


TLAU SAKTI SAHUTOSA, SS,M,Hum
 NIP. 19700105 199303 1 006

Tembusan disampaikan kepada Yth.
 1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
 2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
 3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
 4. Ka. TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo
 5. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
 6. Yang Bersangkutan

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

	<p>PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN BANTUL DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA TK MARSUDI SIWI SAWIT Alamat : Sawit Panggungharjo Sewon Bantul Yogyakarta</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: <u>44/37...TKMS/SN/2017</u></p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
Nama	:	Sri Sartanti
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	TK Marsudi Siwi
<p>Dengan ini menerangkan bahwa,</p>		
Nama	:	Riswani Hafidh Fajri Romadhona
NIM	:	13105241052
Jurusan/Prodi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
<p>Telah melakukan penelitian di TK Marsudi Siwi pada bulan Maret sampai dengan Mei untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran "SALUT : Sadar Lalu Lintas" Berbasis Animasi 2D pada Subtema Transportasi untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantu.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
		<p>Bantul, 2 Juni 2017 Kepala Sekolah,  Sri Sartanti</p>

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN TAMAN KANAK-KANAK MARSUDI SIWI SAWIT		
Semester/Bulan/Minggu	: II/X	
Tema	: Lingkungan Sosial	
Sub Tema	: Transportasi Darat	
Kelompok	: B	
KD	MATERI PEMBELAJARAN	KENCANA PEMBELAJAR
1.1	Tanah ciptaan Tuhan	Hari I 1. Bercakap-cakap tanah ciptaan Tuhan 2. Berjalan di atas papan titian dengan tangan direntangkan 3. Menggambar bis 4. Membedakan panjang pendek 5. Menggambar bis 6. Mencontoh tulisan bis 7. Menyanyi ciptaan Tuhan
3.3-4.3	Keseimbangan	
2.2	Membiaskan eksploratif	
3.6-4.6	Ukuran panjang pendek, besar kecil, berat ringan	
2.5	Berani tampil didapan teman	
3.11-4.11	Bercerita tentang apa yang sudah dilakukan	
3.15-4.15	Seni suara	
	Tujuan : 1. Anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan. 2. Anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi dengan seimbang. 3. Anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media. 4. Anak dapat melakukan mengelompokkan benda menurut ukuran. 5. Anak berani tampil di depan teman. 6. Anak dapat menjawab pertanyaan guru. 7. Anak dapat menceritakan pengalamannya. 8. Anak dapat menyanyi.	Hari II 1. BBC kendaraan roda dua 2. Menirukan gerakan bersepeda 3. Menceritakan gambar buatan sendiri 4. Meronce sedotan dari panjang pendek 5. Menganyam 6. Membentuk sepeda dari plastisin 7. Menyanyi bebas Hari III 1. Bercakap-cakap manfaat kendaraan 2. Berjalan dengan satu kaki 3. Mewarnai dan menggunting roda sepeda 4. Mengurutkan 5 gambar roda dari besar kecil 5. Menggambar roda diberi tulisan roda 6. Nembang Hari IV 1. Bercakap-cakap kendaraan roda empat 2. Menirukan suara klakson bis 3. Mengurutkan pola bis dari besar ke kecil 4. Menggambar gambar bis diberi tulisan 5. Kolase gambar bis 6. Menyanyi Hari V 1. Bercakap-cakap kendaraan roda tiga 2. Menirukan gerakan sopir becak 3. Membuat segi empat dengan berbagai media 4. Menceritakan pengalaman naik becak 5. Mengurutkan gambar besar-kecil sapu tangan 6. Menyanyi lagu pilihan sendiri Hari VI 1. Bercakap-cakap kereta api 2. Berjalan di atas dua tumit 3. Menggunting gambar kereta api 4. Membentuk kereta api dari plastisin 5. Membedakan panjang pendek gambar kereta api 6. Melengkapi tulisan kereta api 7. Menyanyi sendiri

Lampiran 4. Naskah Pengembangan Video Animasi Pembelajaran

GBIPM VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN

Judul : SALUT (Sadar Lalu Lintas)

Sasaran : Siswa Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit

Penulis Naskah : Riswan Hafidh Fajri Romadhona

Pengkaji Materi : Ika Budi Maryatun, M.Pd.

Pengkaji Media : Aryawan Agung, M.Pd.

Deskripsi Materi : Dunia transportasi merupakan hal yang erat dengan kegiatan kita sehari-hari, sehingga sudah sepantasnya pengenalan dunia transportasi dimulai sejak dini, dari memperkenalkan alat transportasi, dan juga keselamatan di jalan raya.

Kompetensi Dasar :

No.	Indikator	Pokok Bahasan	Sub Bahasan	Bentuk Sajian	Referensi
1.	Anak mampu menyebutkan alat-alat transportasi.	Alat-alat Transportasi	a. Macam-macam alat transportasi b. Alat-alat transportasi khas Yogyakarta	Dialog	
2.	Anak mengetahui sikap dan perilaku selama berada di jalan raya	Perilaku di Jalan Raya	a. Sikap selalu waspada dan berhati-hati selama di jalan raya b. Menjaga kebersihan selama di jalan raya	Dialog	
3.	Anak mengetahui keselamatan selama di jalan raya.	Keselamatan di Jalan raya	a. Berdoa sebelum bepergian b. Keselamatan selama berada di kendaraan c. Cara yang aman ketika menyebrang jalan	Dialog	

JABARAN MATERI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN

Judul : SALUT (Sadar Lalu Lintas)

Sasaran : Siswa Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit

Penulis Naskah : Riswan Hafidh Fajri Romadhona

Pengkaji Materi : Ika Budi Maryatun, M.Pd.

Pengkaji Media : Aryawan Agung, M.Pd.

Uraian Materi : Transportasi adalah kegiatan yang berhubungan dengan perpindahan barang atau orang dari suatu tempat ke tempat lainnya. Macam-macam alat transportasi pun beragam, dan juga keselamatan di jalan raya penting untuk diketahui.

Kerangka Program :

Segmen	Bentuk Segmen	Pelaku	Keterangan
Pembukaan	Pembukaan Program	Bima dan Ibu Guru	
Segmen I	Berdoa sebelum bepergian	Bima, Ayah dan Ibu	
Segmen II	Keselamatan Berkendara	Bima, Ayah dan Ibu	
Segmen III	Macam-macam alat transportasi	Bima dan Ibu	
Segmen IV	Rambu lampu lalu lintas	Bima, Ayah dan Ibu	
Segmen V	Keselamatan berkendara roda dua	Bima dan Ayah	
Segmen VI	Kebersihan di jalan raya	Bima dan Ibu	
Segmen VII	Cara menyebrang jalan	Bima, Ayah dan Ibu	
Segmen VIII	Alat transportasi khas Yogyakarta (Andong, dan becak)	Bima, Ayah dan Ibu	
Penutup	Penutupan Program	Bima	

IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	: SALUT (Sadar Lalu Lintas)
Format Program	: Drama
Penulis Naskah	: Riswan Hafidh Fajri Romadhona
Pengkaji Materi	: Ika Budi Maryatun, M.Pd.
Pengkaji Media	: Aryawan Agung, M.Pd.
Pokok-pokok Materi	: <ul style="list-style-type: none">• Macam-macam Alat Transportasi• Perilaku Selama di Jalan Raya• Keselamatan di Jalan Raya

SINOPSIS

Setelah liburan semeseter ganjil selesai anak-anak mulai kembali bersekolah seperti biasanya. Hari pertama masuk Bu Guru meminta beberapa anak untuk maju ke depan kelas dan menceritakan pengalaman selama liburan, karena tidak ada satupun yang maju. Akhirnya Bimapun maju. Bima bercerita tentang liburan keluarga dengan berkeliling kota dan sampai di tujuan akhir yakni Kraton Kesultanan Yogyakarta Hidiningrat. Selama perjalanan Ayah dan Ibu menjelaskan setiap pertanyaan yang diajukan Bima mengenai hal apa saja yang ada di jalan raya. Mulai dari kendaraan apa saja yang dilihat atau berpapasan di jalan, rambu - rambu lalu lintas, hingga keselamatan di jalan raya.

TREATMENT

Scene 1

Isi pokok adegan	:	Tampilan pembuka program; <ul style="list-style-type: none"> • Logo Pawon Animated • Logo UNY • Judul program “SALUT : Sadar Lalu Lintas”
Tokoh peran	:	-
Situasi/Suasana	:	-
Properti	:	-

Scene 2

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bu Guru meminta beberapa anak untuk maju ke depan kelas dan menceritakan pengalaman liburan mereka • Bima maju dan bercerita tentang liburannya
Tokoh peran	:	Bu Guru <ul style="list-style-type: none"> • Usia 28 tahun • Ramah • Penyabar Bima <ul style="list-style-type: none"> • Usia 6 tahun • Ceria • Percaya diri
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari pukul 07.30 • Di kelas
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Papan tulis • Meja • Kursi

Scene 3

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Ayah, Ibu dan Bima berdoa bersama sebelum berangkat • Ayah menyuruh Bima memasang sabuk pengaman • Ibu menjelaskan kegunaan sabuk pengaman • Mereka pun berangkat
Tokoh peran	:	Bima <ul style="list-style-type: none"> • Usia 6 tahun • Riang • Percaya diri Ayah <ul style="list-style-type: none"> • Usia 30 tahun • Perhatian

		Ibu <ul style="list-style-type: none"> • Usia 28 tahun • Penyayang
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari • Di jalan depan rumah
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Rumah • Mobil • Pagar

Scene 4

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima bertanya apa saja yang boleh berjalan di jalan raya • Ibu menjelaskan macam-macam alat transportasi
Tokoh peran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima • Ayah • Ibu
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari • Di jalan raya
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil • Bangunan pinggir jalan

Scene 5

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima bertanya kenapa mobilnya berhenti kepada ayah • Ayah pun menjelaskan tentang lampu lalu lintas dimana merah berhenti, kuning siap-siap berhenti, dan hijau jalan. • Bima bertanya kenapa pengendara motor menggunakan helm • Ibu menjelaskan tentang helm sebagai salah satu perlengkapan keamanan untuk pengendara sepeda motor • Bima berseru ketika lampu hijau, Bimapun meminta ayah untuk menjalankan mobil
Tokoh peran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima • Ayah • Ibu
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari pukul 09.00 • Di persimpangan jalan
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil • Lampu lalu lintas • Bangunan pinggir jalan

Scene 6

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima bertanya kenapa ada tempat sampah di dalam mobil • Ibu menjelaskan fungsi tempat sampah di mobil adalah untuk membuang sampah selama di jalan raya, dan akibat yang ditimbulkan jika membuang sampah sembarangan
Tokoh peran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima • Ayah • Ibu
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari 09.30 • Di jalan raya dekat Kraton Yogyakarta
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil • Tempat sampah • Bangunan pinggir jalan

Scene 7

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Ayah memberitahu sudah sampai • Merekapun hendak menyebrang jalan • Bima bertanya kenapa harus menyebrang di zebra cross • Ayah menjelaskan fungsi zebra cross • Ibu dan Ayah lalu mengajak Bima menyebrang lewat zebra cross
Tokoh peran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima • Ayah • Ibu
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari 09.45 • Di tepi jalan raya dekat Kraton Yogyakarta
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil • Bangunan pinggir jalan • Pohon

Scene 8

Isi pokok adegan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima, Ayah dan Ibu duduk dan menikmati lingkungan sekitar Kraton • Bima penasaran dengan banyaknya becak dan andong di sekitar Kraton • Ayah menjelaskan bahwa becak dan andong adalah alat transportasi khas jogja • Ibu mengajak bima bernyanyi “Naik Delman” • Selesai
Tokoh peran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bima • Ayah

		<ul style="list-style-type: none"> • Ibu
Situasi/Suasana	:	<ul style="list-style-type: none"> • Pagi hari 10.00 • Di dalam area Kraton
Properti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil • Becak • Delman/andong • Pohon

Scene 9

Isi pokok adegan	:	Penutupan Program <ul style="list-style-type: none"> • Logo Pawon Animated • Logo UNY • Kredit Title • Copyright 2017
Tokoh peran	:	-
Situasi/Suasana	:	-
Properti	:	-

SKENARIO

No.	Visual/Video	Audio/Narasi	Durasi
SCENE 1			
1.	CAPTION/CU Logo Pawon Bermula DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC	3"
2.	CAPTION/CU Logo UNY DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC	3"
3.	CAPTION : JUDUL/CU SALUT(Sadar Lalu Lintas) TILL UP	BACKSOUND MUSIC	5"
4.	MONTAGE SHOT : Lingkungan Sekitar TK PAN LEFT	BACKSOUND MUSIC	3"
SCENE 2			
1.	LIFE/MCU Bu Guru Menyapa Anak-anak CUT	BU GURU "Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh. Selamat pagi anak-anak."	4"
2.	LIFE/LS Anak-anak menjawab salam dari guru CUT	ANAK-ANAK "Wa'alaikumussalam Warohmatullahi Wabarokatuh."	3"
3.	LIFE/CU Bu Guru Meminta Beberapa Anak Untuk Maju dan Menceritakan Pengalaman Liburannya CUT	BU GURU "Semangat banget hari ini sudah gak sabar ya" ANAK-ANAK "Iyaaa bu guruuu..." BU GURU "haha... pertama-tama ibu ingin kalian untuk menceritakan yang dilakukan selama libur kemarin di depan kelas, haiyoo... siapa yang mau?"	15"
4.	LIFE/LS Suasana Kelas Hening, Tiba-tiba Bima Maju dan Bercerita CUT	SOUND EFFECT Langkah Kaki BIMA "Aku akan menceritakan pengalamanku ketika berkeliling Kota Jogja"	5"
5.	LIFE/MCU	BU GURU	5"

	Bu Guru Mempersilakan Bima untuk Bercerita DISSOLVE	“Bima mau bercerita ya, yuk kita dengarkan”	
SCENE 3			
1.	LIFE/LS Persiapan Di Depan Rumah Bima TILL DOWN	BIMA “Pada hari minggu aku, Ayah dan Ibu Berkeliling Kota Jogja.”	3”
2.	LIFE/MCU Berdoa Sebelum Bepergian CUT	AYAH “Sebelum berangkat mari kita membaca doa bersama-sama” AYAH (membaca doa sebelum bepergian)	8”
3.	LIFE/CU Pentingnya Sabuk Pengaman CUT	BIMA “Ayo Yah berangkat..” AYAH “Sabuk pengamanmu dipasang dulu Bim” BIMA “kenapa harus dipasang yah?” AYAH “Sabuk Pengaman dipasang agar kita aman selama berkendara” BIMA “oh gitu, Iya yah sudah Bima pasang kok, ayo kita berangkat”	12”
4.	LIFE/LS Mobil Berangkat DISSOLVE	IBU “Duduk yang tenang ya Bim, agar selama perjalanan lancar dan kembali ke rumah dengan selamat.” BIMA “Iya bu, tapi kalo melihat kanan kiri boleh kan?” IBU “Boleh bim...(sambil tersenyum)”	5”
SCENE 4			
1.	LIFE/CU Bimo Bertanya Kendaraan yang Ada Di Jalan Raya CUT	BIMA “Apa saja sih yang boleh berjalan Di Jalan Raya, Bu? Kok Bima hanya melihat motor dan mobil daritadi”	2”
2.	LIFE/CU	IBU	10”

	Ibu Menjelaskan Apa yang Dimaksud Alat Transportasi CUT	<p>“Nah yang boleh berjalan di jalan raya adalah alat transportasi bim”</p> <p>BIMA</p> <p>“Trr...trrr..transportasi? apa itu alat transportasi Bu?”</p> <p>IBU</p> <p>“Alat Transportasi adalah semua kendaraan yang bisa membantu kita bepergian ke suatu tempat”</p> <p>BIMA</p> <p>“Ooowww, jadi sepeda Bima itu juga termasuk alat transportasi bu?”</p> <p>IBU</p> <p>“Iya Bim, kan dengan sepeda Bima bisa berkeliling halaman rumah kan”</p>	
3.	LIFE/CU Ibu Menyebutkan Jenis-jenis Alat Transportasi CUT	<p>BIMA</p> <p>“Selain sepeda, motor, dan mobil apakah ada alat transportasi lainnya?”</p> <p>IBU</p> <p>“Tentu saja ada Bim, alat transportasi itu ada alat transportasi darat, alat transportasi air, dan juga alat transportasi udara”</p>	4”
4.	MONTAGE SHOT Macam-macam Alat Transportasi CUT	<p>IBU</p> <p>“Transportasi darat ada sepeda, motor, mobil, truk, bis dan kereta api. Transportasi laut ada kapal. Transportasi udara ada pesawat, sudah tahu kan Bim?”</p>	20”
5.	LIFE/CU Bima Gembira Setelah Mengetahui Macam-macam Alat Transportasi CUT	<p>BIMA</p> <p>“Berarti Bima sudah melihat beberapa dari alat transportasi tersebut Bu..haha”</p> <p>IBU</p> <p>“Bima pernah melihat apa saja coba?”</p> <p>BIMA</p> <p>“Ada sepeda, motor, mobil yang saat ini Bima naiki, Truk, Bis, dan Kapal di Gembira Loka”</p> <p>IBU</p>	10”

		<p>“Besok kita lihat pesawat, dan juga kereta api supaya Bima bisa mengetahui lebih banyak lagi”</p> <p>BIMA</p> <p>“Yeeee, Assyyiikkkkkk.....”</p>	
SCENE 5			
1.	LIFE/CU Bima Bertanya Kenapa Mobilnya Berhenti CUT	<p>BIMA</p> <p>“Loh yah kenapa mobilnya berhenti?”</p>	2”
2.	LIFE/CU Ayah Menjelaskan Lampu Lalu Lintas CUT	<p>AYAH</p> <p>“karena lampu lalu lintas yang berwarna merah menyala, jadi kita harus berhenti, jika hijau berarti jalan, dan kuning artinya hati-hati karena setelah kuning lampunya akan berganti merah, yang artinyaaa....”</p> <p>BIMA</p> <p>“Berhenti Yah.....”</p> <p>AYAH</p> <p>“Yeeee, anak ayah pintar sekali”</p> <p>BIMA</p> <p>“hahaha, hmm kenapa pengendara motor menggunakan helm?”</p> <p>IBU</p> <p>“Helm sama halnya dengan sabuk pengaman Bim, berguna untuk keselamatan pengendara motor”</p> <p>BIMA</p> <p>“Pantas saja Ibu selalu menyuruh bima menggunakan helm ketika mengantar Bima ke Sekolah, Terima kasih Bu...”</p> <p>IBU</p> <p>“Iya Bim, kan buat keselamatan Bima juga..”</p> <p>BIMA</p> <p>“Yah itu sudah hijau waktunya kita Jalaaannn...”</p> <p>AYAH DAN IBU</p> <p>“Hahaaa, iya bim..”</p>	20”
SCENE 6			
1.	LIFE/MCU	BIMA	3”

	Bima Bertanya Kenapa Ada Tempat Sampah Di Dalam Mobil CUT	“Bu, kenapa di dalam mobil ada tempat sampah?”	
2.	LIFE/CU Ibu Menjelaskan Pentingnya Membuang Sampah Di Tempat Sampah CUT	IBU “Itu agar kita tidak membuang sampah sembarangan bim, karena kalau kita membuang sampah di jalan akan membuat jalanan kotor dan bisa menyebabkan banjir di musim hujan” BIMA “hah? Banjir Bu? Bima takut..” IBU “Maka dari itu kita harus menjaga lingkungan kita dengan membuang sampah di tempat sampah, bisa kan Bim?” BIMA “Bisa kok bu, Bima siap...”	8”
SCENE 7			
1.	LIFE/MCU Ayah Memberitahu Sudah Sampai CUT	AYAH “Kita sudah sampai Bim..” BIMA “Yeeee, akhirnya sampai juga”	5”
2.	LIFE/LS Ayah, Ibu dan Bima Menyebrang Jalan CUT	IBU “Kita akan menyebrang Jalan di Zebra Cross, sebelum menyebrang jalan kita harus melihat kanan kiri terlebih dahulu, tunggu hingga aman untuk menyebrang ya...” BIMA “Ze...ze....zee...braa..” IBU DAN AYAH “Zebra Cross Bim...haha.(bersamaan)” BIMA “Zebra cross itu apa yah?” AYAH “Zebra Cross adalah tempat pejalan kaki untuk menyebrang jalan bim, karena kalau menyebrang jalannya sembarangan akan	10”

		membahayakan pejalan kaki dan pengguna jalan yang lainnya” IBU “Sudah waktunya menyebrang, sudah aman”	
SCENE 8			
1.	MONTAGE SHOT Suasana Lingkungan Sekitar Kraton DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC BIMA “Yah kenapa disini banyak becak dan Delman?”	5”
2.	LIFE/CU Alat Transportasi Khas Jogja CUT	AYAH “Itu karena Becak dan Andong bim, nah becak dan andong merupakan alat transportasi khas Yogyakarta” BIMA “Berarti yang itu namanya Andong?” IBU “Iya Bim, kalau di Jogja namanya Andong” BIMA “ooooowwww, jadi ingat Bima pernah bernyanyi “Naik Delman” di sekolah” IBU “Bima bisa nyanyi “Naik Delman? Ibu ada videonya nih” BIMA “Boleh bu”	7”
3.	LIFE/MCU Bernyanyi Bersama “Naik Delman” DISSOLVE	VIDEO LAGU “Naik Delman”	30”
4.	MONTAGE SHOT Andong Berjalan di Jalanan DISSOLVE	VIDEO LAGU “Naik Delman”	30”
5.	LIFE/LS Rangkuman Pembelajaran DISSOLVE	BIMA “Pada hari ini kita telah belajar banyak hal ya teman-teman : <ul style="list-style-type: none"> • Mulai berdoa sebelum bepergian • Mengenal macam-macam alat transportasi • Mengetahui lampu lalu lintas 	15”

		<ul style="list-style-type: none"> • Selalu menggunakan helm agar aman • Membuang sampah pada tempatnya • Menyebrang jalan dengan benar dan aman • Hingga mengenal alat transportasi khas Yogyakarta <p>Menarik bukan, semoga kita bisa bertemu di lain kesempatan ya, dadada...”</p>	
SCENE 9			
1.	CAPTION/CU Logo Pawon Animated DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC	5”
2.	CAPTION/CU Logo UNY DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC	5”
3.	CAPTION/CU Credit Title TILL UP	BACKSOUND MUSIC	10”
4.	CAPTION/CU Copyright 2017 DISSOLVE	BACKSOUND MUSIC FADE OUT	5”

Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli materi

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
Kegiatan pembelajaran	Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar	1
	Ketepatan cakupan materi dengan KD dan Indikator	1
	Kejelasan alur pembelajaran dan tematik	3

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Penyajian	Ketetapan tujuan penggunaan video animasi	2
	Ketepatan penggunaan bahasa	1
Pemrograman	Menguatkan materi subtema transportasi	2
	Menarik perhatian anak	1
	Kesesuaian cerita dengan karakteristik anak usia dini	1
	Ketepatan pemodelan dalam video	2

Lampiran 6. Kisi-kisi Instrument Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Pemilihan background video	1
	Ilustrasi dan gambar	1
	Modeling karakter tokoh animasi	2
	Pemilihan jenis, warna dan keterbacaan font (huruf)	3
	Kualitas narasi dan suara	2
Pemrograman	Kejealsan petunjuk dan kemudahan pemakaian <i>video</i>	1
	Kualitas animasi dan keefektifan waktu	2
	Kualitas musik	2

Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Respon Pengamatan Anak

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan pembelajaran	Pemahaman materi	1
	Penyajian materi	2
	Penyajian pembelajaran	2
	Kejelasan ilustrasi dalam cerita	1
	Penggunaan bahasa	1
Media	Animasi yang digunakan	1
	Kejelasan ukuran huruf	1
	Penggunaan warna	1
	Jenis musik yang digunakan	1
	Kejelasan suara	1

Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan Pembelajaran	Penyajian materi mudah	1
	Antusiasme anak terhadap proses pembelajaran	1
	Keruntutan materi	1
	Penyajian materi menarik	1
	Mempermudah pembelajaran	1
	Pembelajaran yang menyenangkan	1
Media	Animasi yang digunakan menarik	2
	Ilustrasi karakter animasi	4
	Musik yang digunakan sesuai karakter anak usia dini	1
	Kejelasan suara	1
	Mudah digunakan	1

Lampiran 9. Instrument Ahli Materi

1. Aspek Kualitas Pembelajaran

No.	Aspek penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran dalam video animasi ini				
2.	Kegiatan pembelajaran	Isi yang terkandung dalam video animasi ini sesuai dengan kompetensi dasar tema lingkungan sosial subtema transportasi				
3.		Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan KD dalam jaring-jaring tema lingkungan sosial subtema transportasi				
4.		Materi dalam video animasi ini disajikan secara runtut dan sistematis				
5.		Materi yang disajikan dalam video memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran				
6.		Keterkaitan beberapa tema dalam materi yang disajikan dikemas dengan baik				
7.	Penyajian	Cerita yang disajikan dalam video menunjukkan keterkaitan beberapa tema pelajaran				
8.		Video animasi yang disajikan memperjelas materi				
9.		Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video animasi dengan tingkat pemahaman anak				
Jumlah						
Total Penilaian						

2. Aspek Isi dan Tujuan Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Pemrograman	Media video animasi ini dapat menguatkan konsep tema lingkungan sosial subtema transportasi bagi anak				
2.		Kesesuaian jalan cerita yang disajikan dengan tema				
3.		Animasi yang disajikan dalam video, menarik				
4.		Kesesuaian cerita yang disajikan dalam video dengan karakteristik anak usia dini				
5.		Pemodelan karakter yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi ini tepat				
6.		Pemodelan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi sesuai dengan materi				
Jumlah						
Total Penilaian						

Lampiran 10. Instrument Ahli Media

1. Aspek Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan warna background dalam video animasi				
2.		Pemilihan jenis huruf dalam video animasi				
3.		Ukuran huruf yang digunakan dalam video animasi				
4.		Pemilihan warna huruf sesuai dengan warna background video sehingga huruf tetap terbaca				
5.		Kualitas suara dalam narasi video terdengar jelas				
6.		Narasi dalam video mudah dipahami				
7.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan media video animasi				
8.		Animasi yang ditampilkan menarik				
9.		Kefektifan pengaturan waktu dalam video animasi				
10.		Jenis-jenis musik yang digunakan dalam video animasi ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
11.		Musik yang digunakan dalam video animasi tidak mengganggu percakapan tokoh-tokoh di dalamnya				
Jumlah						
Total Penilaian						

Lampiran 11. Instrument Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Menggunakan video animasi mempermudah penyampaian materi				
2	Anak terlihat antusias untuk memperhatikan materi yang ditayangkan melalui video animasi				
3	Materi yang disajikan dalam video animasi runtut				
4	Materi yang disajikan melalui video animasi menarik				
5	Menggunakan video animasi mempermudah melakukan kegiatan pembelajaran				
6	Menggunakan video animasi membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan				
7	Animasi yang digunakan dalam video menarik				
8	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
9	Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui macam-macam alat transportasi yang ada dilingkungannya				
10	Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk tidak membuang sampah bukan pada tempatnya				
11	Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui rambu-rambu lalu lintas				
12	Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui cara menyebrang jalan				
13	Musik yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
14	Suara ilustrator terdengar jelas				
15	Video animasi mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran				

Lampiran 12. Instrument Pengamatan Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah anda setuju dengan video animasi mempermudah anak memahami materi		
2	Apakah anda setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menarik bagi anak		
3	Apakah anda setuju dengan video animasi materi yang disajikan menyenangkan bagi anak		
4	Apakah anda setuju dengan video animasi pembelajaran tidak membosankan bagi anak		
5	Apakah anda setuju dengan video animasi pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak		
6	Apakah anda setuju cerita dalam video animasi membuat anak mengerti hal-hal yang ada di dalam materi subtema transportasi		
7	Apakah anda setuju bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami untuk anak		
8	Apakah anda setuju animasi yang digunakan dalam video menarik untuk ditonton anak		
9	Apakah anda setuju ukuran huruf yang digunakan dalam video jelas untuk dibaca anak		
10	Apakah anda setuju warna yang digunakan dalam video menarik untuk anak		
11	Apakah anda setuju musik yang digunakan dalam video enak didengar untuk anak		
12	Apakah anda setuju suara dalam video terdengar jelas bagi anak		

Lampiran 13. Surat Permohonan Ahli Materi

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Perangkat Pembelajaran
Lamp : Surat Ijin Penelitian, Naskah Pengembangan Video Animasi Pembelajaran,

Kepada Yth,
Ibu Ika Budi Maryatun, M.Pd.
di Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM	: 13105241052
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Memohon kesediaan Ibu untuk melakukan validasi materi video animasi pembelajaran yang telah saya kembangkan dan akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran "Salut : Sadar Lalu Lintas" Berbasis Animasi 2D Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul"

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.




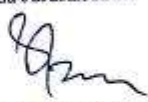
Yogyakarta, 2 Mei 2017

Peneliti,




Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM.13105241052

Menyetujui, Pembimbing	Mengetahui, Ketua Jurusan KTP
	
<u>Pujiriyanto, M.Pd.</u> NIP. 19720504 2002 12 1 009	<u>Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si.</u> NIP. 19600520 198603 1 003

Lampiran 14. Surat Permohonan Ahli Media

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219
<u>SURAT PERMOHONAN VALIDASI</u>	
Hal : Permohonan Validasi Perangkat Pembelajaran Lamp : Surat Ijin Penelitian, Naskah Pengembangan Video Animasi Pembelajaran	
Kepada Yth, Bapak Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd. di Yogyakarta	
Dengan hormat,	
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM	: 13105241052
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Memohon kesediaan Bapak untuk melakukan validasi media video animasi pembelajaran yang telah saya kembangkan dan akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran "Salut : Sadar Lalu Lintas" Berbasis Animasi 2D Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul"	
Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih.	
Yogyakarta, 2 Mei 2017	
Peneliti,	
	
Riswan Hafidh Fajri Romadhona NIM.13105241052	
Menyetujui, Pembimbing	Mengetahui, Ketua Jurusan KTP
	
Puji Riyanto, M.Pd. NIP. 19720504 2002 12 1 009	Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si. NIP. 19600520 198603 1 003

Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Instrument

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219
<hr/>	
<u>SURAT KETERANGAN VALIDASI</u>	
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Pujiriyanto, M.Pd.
NIP	: 19720504 2002 12 1 009
Prodi	: Teknologi Pendidikan
Telah memvalidasi instrumen berupa instrumen penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan <i>Video</i> Pembelajaran "Salut : Sadar Lalu Lintas" Berbasis Animasi 2D Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul" oleh peneliti :	
Nama	: Riswān Hafidh Fajri Romadhona
NIM	: 13105241052
Prodi	: Teknologi Pendidikan
Maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum di dalam lampiran. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.	
Yogyakarta, 21 Maret 2017	
Validator Instrumen	
	
<u>Pujiriyanto, M.Pd.</u> NIP. 19720504 2002 12 1 009	

Tabel 1. Ahli Materi

No.	Aspek penilaian	Indikator
Kualitas Pembelajaran		
1.	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran dalam video animasi ini
2.	Kegiatan pembelajaran	Isi yang terkandung dalam video animasi ini sesuai dengan kompetensi dasar tema lingkungan sosial subtema transportasi
3.		Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan KD dalam jaring-jaring tema lingkungan sosial subtema transportasi
4.		Materi dalam video animasi ini disajikan secara runtut dan sistematis
5.		Materi yang disajikan dalam video memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran
6.		Keterkaitan beberapa tema dalam materi yang disajikan dikemas dengan baik
7.	Penyajian	Cerita yang disajikan dalam video menunjukkan keterkaitan beberapa tema pelajaran
8.		Video animasi yang disajikan memperjelas materi
9.		Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video animasi dengan tingkat pemahaman anak
Isi dan Tujuan Media		
10.	Pemrograman	Media video animasi ini dapat menguatkan konsep tema lingkungan sosial subtema transportasi bagi anak
11.		Kesesuaian jalan cerita yang disajikan dengan tema
12.		Animasi yang disajikan dalam video, menarik
13.		Kesesuaian cerita yang disajikan dalam video dengan karakteristik anak usia dini
14.		Pemodelan karakter yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi ini tepat
15.		Pemodelan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi sesuai dengan materi

Catatan/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tabel 2. Ahli Media

No.	Aspek penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Pemilihan warna background dalam video animasi
2.		Ilustrasi dan gambar yang ditampilkan dalam animasi menarik
3.		Modeling karakter tokoh animasi menarik
4.		Modeling karakter tokoh animasi sesuai dengan karakter anak usia dini
5.		Pemilihan jenis huruf dalam video animasi
6.		Ukuran huruf yang digunakan dalam video animasi
7.		Pemilihan warna huruf sesuai dengan warna background video sehingga huruf tetap terbaca
8.		Kualitas suara dalam narasi video terdengar jelas
9.		Narasi dalam video mudah dipahami
10.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan media video animasi
11.		Animasi yang ditampilkan menarik
12.		Kefektifan pengaturan waktu dalam video animasi
13.		Jenis-jenis musik yang digunakan dalam video animasi ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini
14.		Musik yang digunakan dalam video animasi tidak mengganggu percakapan tokoh-tokoh di dalamnya

Catatan/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tabel 3. Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Materi dan Pembelajaran	Menggunakan video animasi mempermudah penyampaian materi
2.		Anak terlihat antusias untuk memperhatikan materi yang ditayangkan melalui video animasi
3.		Materi yang disajikan dalam video animasi runtut
4.		Materi yang disajikan melalui video animasi menarik
5.		Menggunakan video animasi mempermudah melakukan kegiatan pembelajaran
6.		Menggunakan video animasi membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan
7.	Media	Animasi yang digunakan dalam video menarik
8.		Animasi yang digunakan dalam video sesuai dengan karakteristik anak usia dini
9.		Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui macam-macam alat transportasi yang ada di lingkungannya
10.		Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk tidak membuang sampah bukan pada tempatnya
11.		Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui rambu-rambu lalu lintas
12.		Ilustrasi dalam video animasi mengajarkan anak untuk mengetahui cara menyebrang jalan
13.		Musik yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan karakteristik anak usia dini
14.		Suara ilustrator terdengar jelas
15.		Video animasi mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Catatan/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Tabel 4. Respon Pengamatan Anak

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Materi dan Pembelajaran	Apakah anda setuju dengan video animasi mempermudah anak memahami materi
2.		Apakah anda setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menarik bagi anak
3.		Apakah anda setuju dengan video animasi materi yang disajikan menyenangkan bagi anak
4.		Apakah anda setuju dengan video animasi pembelajaran tidak membosankan bagi anak
5.		Apakah anda setuju dengan video animasi pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak
6.		Apakah anda setuju cerita dalam video animasi membuat anak mengerti hal-hal yang ada di dalam materi subtema transportasi
7.		Apakah anda setuju bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami untuk anak
8.	Media	Apakah anda setuju animasi yang digunakan dalam video menarik untuk ditonton anak
9.		Apakah anda setuju ukuran huruf yang digunakan dalam video-jelas untuk dibaca anak
10.		Apakah anda setuju warna yang digunakan dalam video menarik untuk anak
11.		Apakah anda setuju musik yang digunakan dalam video enak didengar untuk anak
12.		Apakah anda setuju suara dalam video terdengar jelas bagi anak

Catatan/Saran :

.....

.....

.....


.....

.....

Yogyakarta, 21 Maret 2016
Validator Instrumen


Pujiyanto, M.Pd.
NIP. 19720504 2002 12 1 009

Lampiran 16. Surat Keterangan Review Ahli Materi

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

SURAT KETERANGAN REVIEW MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Ika Budi Maryatun, M.Pd.
NIP : 19780415 200501 2 001
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melakukan review materi video animasi pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan *Video* Pembelajaran "Salut : Sadar Lalu Lintas" Berbasis Animasi 2D Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggungharjo Sewon Bantul" oleh peneliti :

Nama : Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM : 13105241052
Prodi : Teknologi Pendidikan

Maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum di dalam lampiran. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 20 Mei 2017
Reviewer Materi


Ika Budi Maryatun, M.Pd.
NIP. 19780415 200501 2 001

**LEMBAR REVIEW MATERI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
BIDANG ILMU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Media : Salut "Sadar Lalu Lintas"
Sasaran Media : Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit
Nama Reviewer : Ika Budi Maryatun, M.Pd.

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuannya untuk mengisi angket yang disampaikan ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terkait Video Animasi Pembelajaran "Salut : Sadar Lalu Lintas". Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu untuk perbaikan media ini ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 1 : Sangat Kurang Baik
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan

B. Penilaian

1. Aspek Kualitas Pembelajaran

No.	Aspek penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran dalam video animasi ini	✓			
2.	Kegiatan pembelajaran	Isi yang terkandung dalam video animasi ini sesuai dengan kompetensi dasar tema lingkungan sosial subtema transportasi	✓			
3.		Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan KD dalam jaring-jaring tema lingkungan sosial subtema transportasi	✓			
4.		Materi dalam video animasi ini disajikan secara runtut dan sistematis	✓			
5.		Materi yang disajikan dalam video memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran	✓			
6.		Keterkaitan beberapa tema dalam materi yang disajikan dikemas dengan baik		✓		
7.	Penyajian	Cerita yang disajikan dalam video menunjukkan keterkaitan beberapa tema pelajaran		✓		
8.		Video animasi yang disajikan memperjelas materi	✓			
9.		Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video animasi dengan tingkat pemahaman anak		✓		
Jumlah			24	12		
Total Penilaian			36			

2. Aspek Isi dan Tujuan Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Pemrograman	Media video animasi ini dapat menguatkan konsep tema lingkungan sosial subtema transportasi bagi anak	✓			
2.		Kesesuaian jalan cerita yang disajikan dengan tema		✓		
3.		Animasi yang disajikan dalam video, menarik	✓			
4.		Kesesuaian cerita yang disajikan dalam video dengan karakteristik anak usia dini		✓		
5.		Pemodelan karakter yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi ini tepat	✓			
6.		Pemodelan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi sesuai dengan materi	✓			
Jumlah			16	6		
Total Penilaian			22			

Catatan/Saran

Silahkan dicoba!

C. Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Eko Widyoko (2012: 108) pada tabel berikut:

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,25 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Rata-rata aspek kualitas materi pada video animasi pembelajaran ini adalah

Dari data diatas, maka video animasi pembelajaran ini:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak


Yogyakarta, Mei 2017

Reviewer Materi,


Ika Budi Maryatun, M.Pd.

NIP. 19780415 200501 2 001

Lampiran 17. Surat Keterangan Review Ahli Media

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

SURAT KETERANGAN REVIEW MEDIA


Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.
NIP : 19830102 200604 1 002
Prodi : Teknologi Pendidikan

Telah melakukan review media video animasi pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan *Video* Pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” Berbasis Animasi 2D Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit Panggunharjo Sewon Bantul” oleh peneliti :

Nama : Riswan Hafidh Fajri Romadhona
NIM : 13105241052
Prodi : Teknologi Pendidikan

Maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum di dalam lampiran. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Mei 2017
Reviewer Media

Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.
NIP. 19830102 200604 1 002

B. Penilaian

1. Aspek Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan warna background dalam video animasi		✓		
2.		Pemilihan jenis huruf dalam video animasi	✓			
3.		Ukuran huruf yang digunakan dalam video animasi		✓		
4.		Pemilihan warna huruf sesuai dengan warna background video sehingga huruf tetap terbaca	✓			
5.		Kualitas suara dalam narasi video terdengar jelas		✓		
6.		Narasi dalam video mudah dipahami		✓		
7.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan media video animasi	✓			
8.		Animasi yang ditampilkan menarik		✓		
9.		Kefektifan pengaturan waktu dalam video animasi		✓		
10.		Jenis-jenis musik yang digunakan dalam video animasi ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini			✓	
11.		Musik yang digunakan dalam video animasi tidak mengganggu percakapan tokoh-tokoh di dalamnya	✓			
Jumlah						
Total Penilaian						

Catatan/Saran

- Kualitas export suara bila bisa diperbaiki.
- Ilustrasi pengambilan gambar dalam mobil 1 bila jauh semestinya bisa terlihat lebih detail / sekalian dibuat close-up.
- Musik yang dimasukkan jangan mulai pada kategori kontemporer, karena anak pada usia ini akan lebih tertarik.
- Gerakan animasi yang terputus-putus bisa dihilangkan.

C. Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Eko Widyoko (2012: 108) pada tabel berikut:

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,25 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Rata-rata aspek kualitas materi pada video animasi pembelajaran ini adalah

Dari data diatas, maka video animasi pembelajaran ini:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Reviewer Media,



Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.

NIP. 19830102 200604 1 002

B. Penilaian

1. Aspek Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan warna background dalam video animasi		✓		
2.		Pemilihan jenis huruf dalam video animasi	✓			
3.		Ukuran huruf yang digunakan dalam video animasi		✓		
4.		Pemilihan warna huruf sesuai dengan warna background video sehingga huruf tetap terbaca	✓			
5.		Kualitas suara dalam narasi video terdengar jelas	✓			
6.		Narasi dalam video mudah dipahami		✓		
7.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan media video animasi	✓			
8.		Animasi yang ditampilkan menarik		✓		
9.		Kefektifan pengaturan waktu dalam video animasi	✓			
10.		Jenis-jenis musik yang digunakan dalam video animasi ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini		✓		
11.		Musik yang digunakan dalam video animasi tidak mengganggu percakapan tokoh-tokoh di dalamnya	✓			
Jumlah						
Total Penilaian						

Catatan/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Setelah memperoleh rata-rata dari aspek kualitas dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Skor rata-rata aspek kualitas

$\sum x$: Total skor tiap aspek kualitas

n : Jumlah instrumen

Maka, Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Eko Widyoko (2012: 108) pada tabel berikut:

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,25 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Rata-rata aspek kualitas materi pada video animasi pembelajaran ini adalah

Dari data diatas, maka video animasi pembelajaran ini:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengn revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

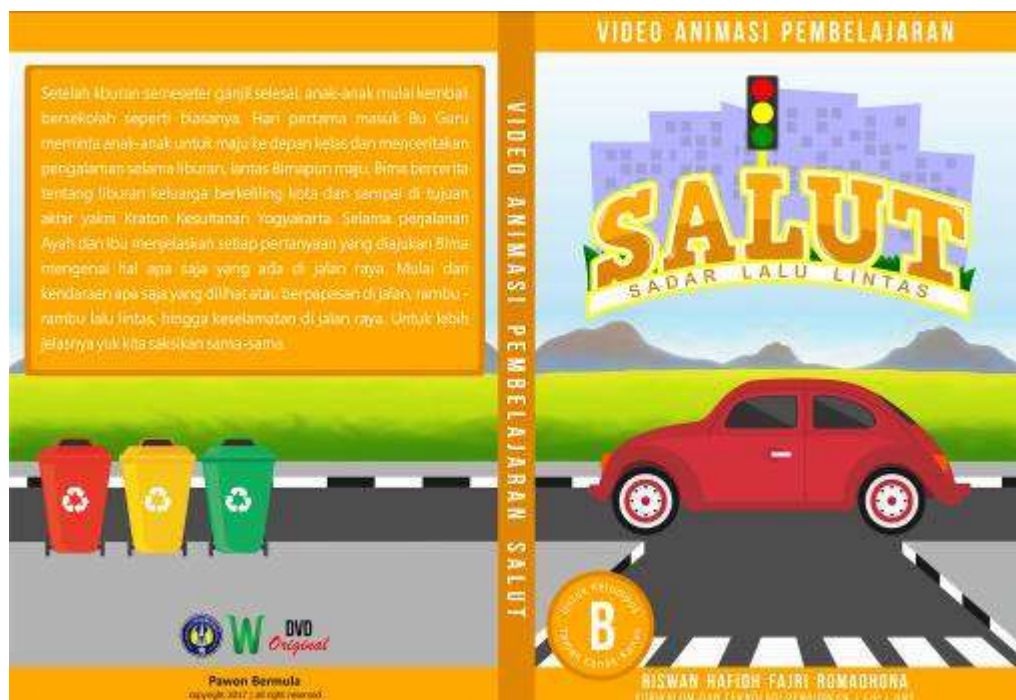
Reviewer Media,



Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.

NIP. 19830102 200604 1 002

Lampiran 18. Pengemasan Video Animasi Pembelajaran



Lampiran 19. Petunjuk Penggunaan Video Animasi Pembelajaran



PETUNJUK PENGGUNAAN

1

CARA MEMUTAR VIDEO

- Ambil Disc "Salut : Sadar Lalu Lintas" dari tempatnya.
- Bukalah DVD Room/DVD Player.
- Lalu letakkan Disc ke tempat pemutar.
- Masukkan kembali pemutar ke DVD Room/DVD Player.
- Tunggu dan biarkan DVD Room/DVD Player membaca Disc.
- Selamat menonton.

3

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu menyebutkan alat-alat transportasi.
- Anak mengetahui sikap dan perilaku selama berada di jalan raya.
- Anak mengetahui keselamatan selama di jalan raya.

4

METODE PEMBELAJARAN

- Guru memutar video animasi pembelajaran "Salut" kepada anak-anak.
- Biarkan anak untuk tertarik dengan video animasi pembelajaran "Salut" terlebih dahulu.
- Guru bisa menghentikan (pause) sejenak ketika video animasi sedang diputar, guna menjelaskan jika ada hal yang belum dimengerti oleh anak.
- Selain itu di akhir pemutaran guru dapat menanyakan kembali (feedback) kepada anak mengenai hal yang ada di video animasi pembelajaran "Salut" yang baru saja diputar.